アイレムのファミリーコンピュータ™用ゲーム・カートリッジ

10ヤードファイトはキミのものだ！

10ヤードファイト 新発売 記念 100本プレゼント！

Q1：ゲームカートリッジを購入したきっかけは？
①雑誌 ②店頭のテレビ ③店の人のすすめ ④友達のすすめ
⑤カタログ・ポスター ⑥テレビ ⑦その他（　　　　　）

Q2：1ヶ月のおこずかいは？
①1000円以下 ②1000～3000円 ③3000～6000円 ④6000～1万円
⑤1万円以上

Q3：今してみたいことは何ですか？ 2つ選んで下さい。
①スポーツ ②文通 ③パソコン ④工作 ⑤CQ無線 ⑥交換日記

3つの答を書いて、住所・氏名〔フリガナ〕・年令・学年を明記のうえ、官製ハガキで〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル「アイレム・パーティ 10ヤードファイトF 係」までご応募ください。

■昭和60年9月30日しめ切り（当日消印有効）
■発送をもって抽選発表にかえさせていただきます。

2人でも楽しめる対戦ゲーム 新登場

10ヤードファイトはこんなにすごい。

■コンピュータと対戦。友だちと2人で対戦。
■183種類のフォーメーション。敵選手の行動パターンは、なんと133407パターン。
■ハイスクール、カレッジ、プロ、スーパー級とレベルアップ。
■＋ボタンのプッシングでタックルをつぶす。
■1PLAYERは対コンピュータ。2ハーフ制の攻撃専用。
■2PLAYERSは2人対戦（VS）の4クォーター制。1クォーターごとに攻守がチェンジ。

アメリカンフットボールの興奮がゲームになった！ 君がクォーターバックだ。

新発売

IF-02 10ヤードファイト 希望小売価格 4,900円

ロスアンゼルスからニューヨークまで3,700マイルアメリカ大陸横断！好評発売中。

IF-01 ジッピーレース 希望小売価格 4,500円

ロスアンゼルスからスタート！
ラスベガス、ヒューストン、セントルイス、シカゴのチェックポイントを何位で通過できるか！ 5つのコースを君のテクニックでのりきれ！
車をふりきり、ゴールのニューヨークをめざせ！

アイレム・パーティ
irem
新発売記念
100本プレゼント！
23

この雑誌についてのお問合せは往復ハガキか返信用封筒（60円切手添付）を同封して〒105 東京都港区新橋4-10-1徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部まで。電話の場合は月曜日～金曜日（祝日を除く）の午後4時～6時の間にお願いします。

編集部直通 ☎03-459-1700

キミの持っているゲームの記事はここに載っている

ゲーム別さくいん

（ゲーム名はあいうえお順です）

■発行人／栃窪宏男 ■編集人／佐瀬伸治 ■編集担当／山森尚 ■編集／村田憲生・工藤陽子・石川勝弘・加藤哲也・山本直人・今野文恵・坂井肇 ■ゲーム技術／山本直人・萩原修 ■協力／ワークハウス ■情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY
〈制作〉■アートディレクション／神田みき ■エディトリアルデザイン／ユートピア21（池田伊知郎 津浦幸子）■表紙イラスト／佐々木けい子 ■ロゴデザイン／小口誠 ■キャラクタデザイン／神田みき ■イラスト／村上清香・こばやし将・相川修一・池田伊知郎 ■写真／萩原修 ■フィニッシュデザイン／㈱創文新社 ■印刷／凸版印刷株式会社

ファミリーコンピュータMagazine

1985 Oct. 10月号

写真／フォート・キシモト

本格的なアメリカンフットボールのゲームだ

プロ野球もそろそろ大詰め。今年はどこが優勝するのかな? 野球のシーズンが終わるとアメリカではアメリカンフットボールの季節だ。そのアメフトの熱狂がファミコンにもやってきた。アメフトを知らないキミも、すぐに熱中してしまうゾ!

アメリカンフットボールっていうと、ルールがちょっとむずかしくて、日本では最近やっと人気がでてきたスポーツなんだけど、アメリカでは野球と並んで全国民が熱狂するゲームなんだ。

さて、カンタンにゲームのルールを説明しよう。このゲームでは、アメリカンフットボールのルールを単純化してある。4回以内の攻撃で10ヤード以上ずつ進みながら、相手ゴールにタッチダウンすればいいんだけど、相手のフォーメーション(陣形)は183種類もあるから、各パターンによって、縦パス、横パス、ランをうまく組み合わせて、相手のブロックをかわしていくんだ。相手のタックルは、十字ボタンを数回押すと、振り切れるゾ。

縦パスを使えば、一度に6〜7ヤードくらいは進めるけど、インターセプト(途中でボールを取られてしまう)される危険が高い。インターセプトされると、20ヤード逆もどりしてしまうので、パスは慎重に投げよう。ただし、パスはスクリメージライン(攻撃再開のときに相手と向い合った線)を越えたらできなくなるよ。

画面右側に、得点と残り時間、フィールド全体図とファーストダウンの位置を示す黄色い線と現在の自分の位置が表示されている。タイムが0になるとゲームオーバーになってしまうけど、4回以内の攻撃で10ヤード以上進んでファーストダウンをとればタイムが加算される。残りタイムが少なくなったら、ファーストダウンを確実にとろう。

これだけは知っておこう！ タッチダウンへの攻略法

ゲームが始まってからタッチダウンするまでには、10ヤードずつの攻撃を繰り返していけばいいんだけど、相手方のフォーメーションもたくさん種類があるので、それに合わせて攻撃方法を変えていかなくちゃ、とうていタッチダウンまではいきつけない。

ここではゲームのよくわからない人のために、基本的な攻撃パターンを示しておいた。これを完全にマスターすれば、タッチダウンは楽勝だ！

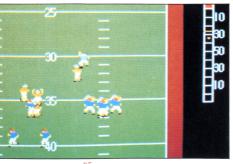
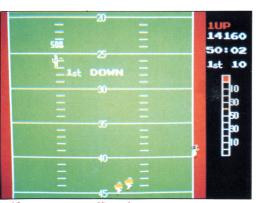
⬆ディフェンス側（この場合はコンピュータ）のキック・オフでゲームスタート。オフェンス側のレシーバーは、しっかりボールを受けて、ガードをうまく相手にぶつけながら、１ヤードでも多く前進することがカンジン。左右にうまくフェイントをかけながら、敵をふりきろう！

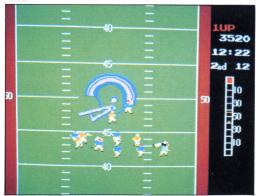
⬆敵のタックルは、コントローラを何回か押せばかわせる。でも大勢で襲われるとあっけないのだ

⬆ゲームはつねにこの状態から始まる。４回ある攻撃中に、10ヤード以上進まなければいけない

⬆1回目の攻撃でファーストダウン。500点

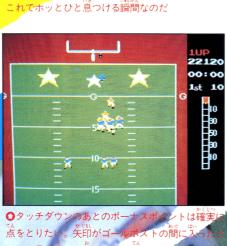
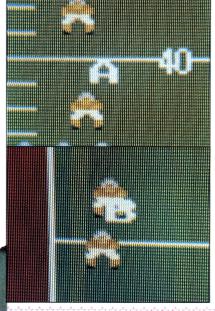
⬆パスは横パスと縦パスの２種類。左右のバックプレーヤーにボールをわたして、ゆっくり前進するなら横パス。レシーバーをおもいっきり前にだして速攻でいくなら縦パス。作戦をじっくり練って有効なパスを送りたいところ。ただし縦パスはインターセプトに要注意！

⬆パスをつかわずに、そのままランで中央突破するのももちろんOK！ パスかランか…。う〜ん、頭が痛い…

⬆縦パスをインターセプトされてしまったところ。次の攻撃は20ヤード後ろからになってしまう。悲惨ダ！

⬆縦パスはできるだけ遠くへ投げたい。ラインぎりぎりだったけど、なんとか成功して500点。ラッキーだったかな

⬆せっかくランしたのに、敵のタックルにつかまってしまった

2人用のモードを選べば攻守の両方を楽しめるぞ

1人用のとき、パスをインターセプトされるのは、とてもくやしいものだね。2人用でプレイすると、攻撃側（オフェンス）と守備側（ディフェンス）を交互にできるから今度は君が相手のパスをインターセプトしちゃおうぜ！ アメフトはやっぱり、攻守の両方が楽しめなくっちゃね。

これはタッチダウンしたあとのひとコマ。審判のゴール判定におもわずガッツポーズ！ チームメイトも歓声をあげている

ヤッター！ タッチダウン。5000点が入って、まずは1勝。タッチダウンには1万点がはいるウルトラ技もあるけど、これはノーマルなもの。とにかく、これでホッとひと息つける瞬間なのだ

タッチダウンが決まって、トライ・フォー・ポイントもいただき！ 審判の両手をあげたジャッジがうれしい!!

タッチダウンのあとのボーナスポイントは確実に点をとりたい。矢印がゴールポストの間に入ったところでⒶボタンを押す。1500点いただき

2人用のディフェンス側は自分の操作する選手をえらぶことができる。AとBどちらをとったほうが展開がスムーズか、とっさに考えなくっちゃいけない

対戦相手は全部で4チーム。スーパーチームは強いぞ！

さて、キミが対戦しなければならないチームは全部で4チームあるぞ！ 最初はハイスクールチームだからそんなに強い相手じゃない。でもそのあとには、カレッジチーム、プロチームと徐々にレベルがあがっていくんだ。こうなってくると、キックオフリターンもなかなか前には進めないぞ。最後に出てくるのはスーパーチーム。これを破るのは至難のワザだ。楽勝できるようになるまで、ガンバレ！

ハイスクールチームは、時間的余裕もあるし楽勝できる

2人用のディフェンス側のタックルはばっちり決めたい

最後に登場するのがスーパーチーム。短い制限時間内にタッチダウンするのはかなり難かしい

さすがにプロチームになると手強い。ゲーム時間もハイスクールの約半分になるし、選手の動きもいい

これはカレッジチーム。ハイスクールよりレベルアップしてるけど、まだ余裕

高得点のためのテクニックも、マスターしよう！

ただ単にスーパーチームと対戦するところまでがんばってゲームをするのも楽しいけど、ゲームはやっぱり高得点をねらってやってみたいよね。そこで、高得点を出すためのちょっとしたテクニックを教えちゃおう。

まずは、最高得点1万点のリターン・タッチダウンだ。これは、キックオフでキャッチしたボールをゴールまで持っていけばいいんだ。そのためには、前から突進してくる相手を、うまく味方にガードさせて、突破する。その後はジグザグに走ってタックルをかわそう。なかなかムズかしいけど、やりがいがあるよ。

次にタッチダウン後の得点チャンスであるトライ・フォー・ポイントのときだけど、得点表を見てほしい。キックするより、ランでタッチダウンしたほうが高いね。これはうまくガードを使わないとすぐつぶされてしまうゾ。

それから、ボールを長く持っていれば、それだけ点が高くなるから、すぐにけらずに、ボールを持ったら、自陣ゴール前まで走ってからキックするのも、高得点をとるひとつのテクニックだ。ただし、この場合は、キックする位置を示す矢印は、画面にはうつらないから、キックするタイミングはもう自分のカンだけがたよりになるんだ。

もうひとつ、なるべく少ない攻撃でファーストダウンをとることも高得点のためには必要だ。

タッチダウンもウルトラ技になると、倍の1万点がもらえる。これはもうチャレンジするっきゃない

これがウワサのリターン・タッチダウン。キックオフのあと1回もボールをはなさずにゴールまでいったら1万点入る。敵のタックルをあざやかにかわして――。忍耐とテクニックが必要なウルトラ技だ。ハイスクールチーム相手に練習してみよう！

トライ・フォー・ポイントもキックではなく、ランでいけば5000点。かなりのテクニックが必要だ

得点表

リターン・タッチダウン	10000点
タッチダウン	5000点
トライ・フォー・ポイント	
①ラン	5000点
②キック	1500点
フォワード・パス	500点
ファーストダウン	
1st	500点
2nd	250点
3rd	150点
4th	50点
ランタイム	×20点
タッチダウン・ボーナス	残りタイム×50点

自陣ゴールまで一気に走って、ゴールラインからキック。高得点できる

ハイパースポーツ

9月下旬発売予定
コナミ
4500円

クレー射撃 SKEET SHOOTING

からだでおぼえる発射のタイミング「ならうよりなれろ」で訓練！訓練！

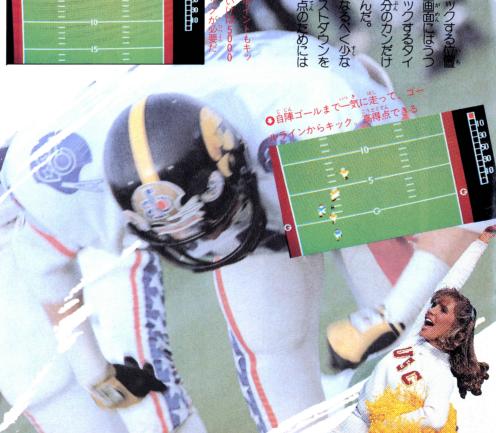
ユニバーシアード大会も終わったが、みんなスポーツやってるか？ いよいよスポーツの秋だ、というわけで、ハイパーオリンピックを出したコナミから、またまたスポーツゲームがでたよ。今度は射撃に三段跳び、アーチェリー、走り高跳びの4種類だ。前とおなじ、手にマメができるおもしろいゲームだ。

◆赤い標的。めったに出てこないが、当てれば1000点

◆青い標的。白い標的を連続15発当てれば出る。500点

◆普通の標的。色は白。連続的に出てくる。当たれば100点

◆得点が2400を超えれば、ウシシ、クリアだもんね！

第1種目はクレー射撃。画面の左右から飛びだしてくる標的をひとつひとつ撃ちおとしていくんだ。

標的の出てくる間隔は一定ではないが、なれると撃ちおとすタイミングをリズムでおぼえることができる。当たるたびに照準が大きくなるから、クリアすることはそれほどむずかしくはない。

◆ハイパーオリンピックと同じように、1人用と2人用がある。それぞれAモードとBモードにわかれている。Bモードはクリアできる基準点がむずかしいのだ

三段跳びはハイパーオリンピックのロングジャンプとちがって、ふみきりが3回もあるから、タイミングをあわせるのがむずかしい。この写真を見て、どこでJUMPボタンを操作するか研究してね。

三段跳び TRIPLE JUMP

助走のスピードを十分つけて45度の角度で世界へ飛びだせ

クレー射撃をクリアしたら、つぎは三段跳びだ。三段跳びは、かつては日本の「お家芸」といわれたのを知っているかい。「お家芸」、古いことばだね。得意な種目という意味だよ。

本当の競技の世界では、いま世界記録がアメリカのバンクスの17m97、日本記録は山下選手が今年だした16m77。ずいぶんはなされたもんだね。

このゲームでは、三段跳びの世界記録は17m89、ファミコンの記録だけでもいいからバンクスの記録を破ってほしいな。

この種目で好記録を出すコツは、ホップ、ステップ、ジャンプと、それぞれ45°の角度でふみきることだ。角度はJUMPボタンを押している長さで決まるから、45°になるのはどれくらいの時間か、しっかりおぼえておこう。

45°になるタイミングさえつかめば、あとは助走のスピードだ。世界記録をねらうには1400cm/SECは越えたいね。

これはふみきり角度45°のことだ。これを見るとうれしくなるね

ワザか体力かマシーンか!

この種のゲームの永遠の課題は、スピードをいかに上げるかだ。これについてはみんな涙ぐましい工夫をしてきた。もはや古典ワザともなった「つめスリ法」。いまや主流の「ものさし法」。それぞれ一長一短がある。

「つめスリ法」はつめでRUNボタンをこするワザだが、自分の体力だけが決め手でスピードが一定以上あがらない欠点がある。

「ものさし法」はものさしを曲げたときの反発力を利用したワザ。金属製のじょうぎがいいなんて情報もあるけど、ハイパーショットを傷めないように注意してね。このワザはスピードは上がるが、両手を使うためJUMPボタンが押しにくい。そこで登場したのが自動連射のついたニューマシーン、ハル研究所から出たジョイボールだ。スイッチ操作でハイパーにも使えるよ。

さて、キミは何派かな?

両手を使う「ものさし法」。ピンピンはじく

おや指がいいか人さし指がいいか。それはキミが決める

連射にするには、切り変えスイッチを中央にする

ジョイボールをつかえば…

やったぜ、ガッツポーズだ。この種目のクリア基準はAモードで13m00だ

アーチェリー ARCHERY

おちついて的を見つめ エイッ、と決断一発！

3番目の種目はアーチェリー。画面の右はしを上から下に下りてくる的をめがけて、矢を放つんだ。

まず、ボタン押すと、風の方向と速さが決まり、あとは的が下りてくるのをじっと待つ。

矢を放つには、RUNボタンかJUMPボタンを押す。ボタンを押している長さで、矢の飛ぶ角度が決まる。画面上方のANGLEの数字がその角度をあらわす。5°前後にするのがもっともよい。

矢は全部で8本あり、的の中心に当たれば、NICEという表示がでて、600点。8本の合計で得点を決め、3回トライできる。クリアできる基準点は2500点だ。

高い得点をだすコツは、ボタンを押している時間と、的のどの位置で矢を放つかのタイミングをうまくあわせることだ。風の向きと速さは一度決まってしまえばあとは変わらないから、最初の矢の状態を見て、画面のどの位置に的が下りてきたとき、矢を放てばいいかしっかりおぼえておこう。最初のうちは、テレビの画面にセロファンテープなどをはって、目印にするのもいいんじゃないかな。

矢を放つタイミングと角度がぴったり合えばNICE

上から下りてくる、的

上から的が下りてきた。矢を引きしぼって、じっくりねらう

よし、今だ。ムムム、ちょっと角度が高かったかな

矢はどんどんどんどん飛んでいく。当たれ！ 当たれ！

ウウウッざんねん、ざんねん。やっぱりすこし高かった

さあ、助走をつけて、からだがバーをささえる支柱にかさなったら、ジャンプだ。角度は87度前後がいいよ。バーの高さはラウンドごとに上がっていく

走り高跳び HIGH JUMP

一回でクリアできたら朱建華選手になれる

最後の種目は走り高跳び。

コントローラの操作方法は、三段跳びやハイパーオリンピックの走り幅跳びと同じだ。RUNボタンを連続的に押して助走し、JUMPボタンでジャンプする。

実際の競技では、中国の朱建華選手が2m39の世界記録をもっている。日本記録は2m30だ。

このゲームの飛び方は背面跳びだ。ふみきるところでクルッと後ろを向いて、頭のほうからバーをこえていく。ほんとうに動きがリアルだよ。

この種目は、これまでの3つのジャンプ競技のなかで、いちばんむずかしいよ。

走り幅跳びや三段跳びにはふみきり線がついていたが、この走り高跳びにはふみきり位置の目印がなく、バーまでの距離がつかみにくいためだ。肩や足にバーをあてて落としやすいよ。ふみきりの角度も、助走のスピードとふみきる位置に左右される。何度も跳んで、感覚をつかむしか方法はないんじゃないかな。

ムムッなんだこれは？

よく見たら隠れキャラらしい。コナミさんにはないしょで、そっとみんなに教えちゃう

射撃

クレー射撃には隠れキャラは2つあった。UFOとカラスだ。標的のクレーを全部撃ちおとすと、画面右からUFOが出てくる。

ここであわてちゃいけないよ。UFOを撃ちおとすのは左の照準だ。右で撃ったら、カラスが出てこなかったからだ。

カラス

⇧カラスはどちらの照準でも撃つことができ、右と左で2回当たればあわせて10000点。

UFO

⇨UFOはかならず左の照準で撃つのだ。当たれば3000点

⇩あわてることはない。ゆっくりねらって撃墜だ

⇧クレーに全部命中させて、ほっとしたとき、右のほうからスススッとUFOが現れるよ

三段跳び 走り高跳び

三段跳びと走り高跳びで出てくる隠れキャラは、ひとよんで「逆噴射ジン」。三段跳びなら15m55のように後ろの数字が3つそろったとき、走り高跳びなら3回バークリアしたとき、ロスオリンピックのときのロケットマンのように、画面左上方から逆噴射しながら降りてきた。

⇨シッポのように見えるのが噴射の炎だ。隠れキャラが出れば300点

逆噴射ジン

⇧地上に降りた逆噴射ジンじつの名はロケットマン

⇨ヤッタ！16m66。逆噴射ジンの出現だ。この隠れキャラを出すのはなかなかむずかしいよ

アーチェリー

アーチェリーで出てくるのは、リンゴを頭の上においたネコだ。これは、ウイリアム・テルにちなんでウイリアム・ネコと呼ぼう。全部で8本ある矢のうち、7本目の矢でNICEを取った場合に出てくることが多いが、必ず出てくるわけではない。どういう条件で出てくるかは、みんなで見つけよう。

⇩ム、おぬしやるな！という顔をして、ウイリアム・ネコの出現だ

⇨あっぱれ、あっぱれ。みごとリンゴを射ぬけば、矢が増えるゾ

ウイリアム・ネコ（本名・まねきねこ）

ファミリー コンピュータ™ がんばる。

ゲームセンターそのままの迫力で、ゲイモスが、SASAが君に出現！

3-Dスペースアクションゲーム

緊急発売 定価5,500円

ゲイモス GEIMOS

高度なワープ機能を持つ敵の要塞母艦フォボス。地球、火星、木星、土星、海王星、冥王星 それぞれの星で突如現われ、キミの操る防衛軍最新鋭機ゲイモスに襲いかかる。さあ、フォボスの中央指令室をパルサー攻撃し、太陽系の果てに追放せよ！ 画面を上下左右に飛び回れるモードA、コックピット感覚のモードB、攻撃パターンが選べる3-Dスペースアクションゲームの登場だ。

ゲームセンターそのままの迫力で、100万点プレイヤー！

ファミリー コンピュータ™用 アスキースティック ASCII STICK

姉妹版 MSX用ジョイスティックもあるぞ！
MSX、PC-6000シリーズ、X1シリーズなど
アタリ社仕様のジョイスティックボードのあるパソコン対応

- 部品はすべて、ゲームセンターと同じ、本物！
- 性能最高、操作性・耐久性バツグン、迫力満点、オモシロさ100倍！
- 接続は、コネクタにさしこむだけ！
- 友だちのジョイスティックに大きく差をつけよう！
- 2台そろえて2人であそんじゃおう！

好評発売中 定価8,800円 (送料1,000円)

●60年3月末現在発売されているファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジのうち、以下の商品についてはこのジョイスティックは使用できません。ピンボール・ゴルフ四人打麻雀(以上任天堂)・ナッツ&ミルク・ロードランナー・チャンピオンシップロードランナー・バンゲリングベイ(以上ハドソン)・けっきょく南極大冒険(コナミ)

アストロロボ SASA

新発売 定価5,500円

驚異の反動アクションゲーム

少年ロボットSASAとその恋人NANAは、今日も元気に訓練中。彼らはなんと、弾を撃った反動で好きな方向に移動できるのだ。しかし、重力や浮力の影響で、動きが思うようにならないことも。練習モードもついた16場面でしっかりテクニックを身につけて、最後のブラックホールでの大決戦で勝利をつかめ！

全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

発売元/〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE(03)486-7111(代)

ASCII 株式会社アスキー

ゲイモス出撃！ 太陽系の平和を守れ！

ファミリーコンピュータに、今までとは一味ちがった3D（立体的）シューティングゲームが登場するぞ！
キミ（ゲイモス）は、生物集団マストドンの侵略から太陽系を守るために、太陽系の各惑星に出撃し、マストドン軍団を太陽系の外に追いだすんだ！ 敵の要塞フォボスは、ワープ機能を持っているから、ココロしてかからなくてはいけないゾ！
このゲームには2種類のモードがあり、2次元的か3次元的かを自分で選べるのも魅力。

発売中
アスキー
5500円

ゲイモスの攻略経路

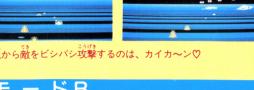
イラスト／村上清香

2モード選択方式が魅力 キミはどっちが得意!?

2つのモードを自分で選べるのが、まず第1の魅力だ。モードAは、今までのシューティングゲーム同様平面的な画面構成。モードBは、ゲイモスを実際に操作している感覚になる立体的3D画面だ！

モードA

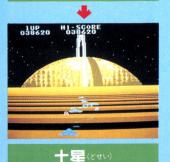
ゲイモスは画面上を自由に動ける。上から敵をビシバシ攻撃するのは、カイカ〜ン♡

モードB

スリル満点！ ゲイモスはいつも画面中央にいて、まわりの景色が変わっていくヨ！

ゲイモスは2種類のミサイルを持つ

空中からの飛来物を破壊するための6連発ミサイルは、コントローラのBボタンを押せば出てくるんだ

地上物を破壊するときに使う3連発ミサイル。コントローラのAボタンをひたすら，打つべし、打つべし！

キミが操る太陽系防衛軍の最新鋭機だよ。キミのスコアが2万点、7万点で1機ずつ、その後も7万点ごとに増えていくヨ

画面ごとに敵キャラの色もちがう 6画面すべてを征服しよう！

地球から始まって冥王星まで、画面は6つ。単調だけどきれいなグラフィックが展開されていくよ！ こうして見ると、敵キャラの色が少しずつ違うのもわかるネ。

地球(ちきゅう)

火星(かせい)

木星(もくせい)

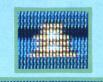
土星(どせい)

海王星(かいおうせい)

冥王星(めいおうせい)

マストドン軍団のキャラクタは9種類

マストドン軍団には、地上物（マストドン前進基地）4種、飛来物（マストドン宇宙船団）5種、合計9種類のキャラクタがいる。ミサイルを使いわけ、うまく攻撃しよう。

地上物

カービンダー=2000点

⬆前進基地の中央指令基地。常に赤いホーク弾で攻撃してくる

ドルムンク=800点

⬆地上攻撃基地。移動しながら、ホーク砲を使って攻撃してくるから注意！

ドラモン=300点

⬆物資貯蔵基地。攻撃はしてこない

カルゴ=200点

⬆マストドンの通信基地。攻撃はしてこないけど、はっきりいってジャマ！

飛来物

フォボス=5000点

⬆マストドン宇宙船団の要塞母船°ゲイモスの前に突然現れ、多量のホーク砲で攻撃してくる。この攻撃をかわしながら中央指令室にパルサーミサイルを5発当てよう！　母船の機能が停止し、ワープをして次の惑星へ飛んでいってしまう。これで1面クリアだ！

シカーラ=100点

⬆左右に移動しながら、多量のホーク弾を発射する戦闘機

スパロー=50点

⬆ゲイモスの正面にまわり、攻撃してくる

フリフト=30点

⬆マストドン軍団の偵察隊。さらに攻撃もしてくるゾ！

ホッパー=200点

⬆普段は地上で停止しているが、ゲイモスが近づくと上昇し攻撃してくる

新発売!!
本格的に 本将棋!!
君はコンピューターに勝てるかな?
65 手目

今月も絶好調！
最新テクを大紹介

超ウルトラ技50

ヤアヤアヤアみんな元気でウルテクしてるかな？　夏休みも終わって、ファミマガにはキミたちの夏休みの成果がどっかん!!　と送られて来たぞ。あんまりゲームばっかりしてないで学校の勉強もと言いたいところだけどまあ今日は特別だ!!　3カ月連続、今月も最新超ウルトラ技をどーんと50本紹介しちゃうぞ。それでは、いってみよーーっ!!

紹介する技のレベル

横綱技
自信を持っておくる超ウルトラ技がこれだ。マスターすれば尊敬されることうけあいだ

大関技
横綱技ほどではないが、かなり難しい上級者向きの技だ。がんばってマスターしよう。

小結技
わりあい簡単な初心者向けの技だ。ウルテク読者ならぜひこれだけはマスターしよう。

十両技
ファミコン初心者のために紹介する技だ。これぐらいは最低限知っておきたいものだね。

今月の優勝技 1

横綱技

ギャラクシアン
テレビから突然音楽が流れ始めた!!

兵庫県／I'm Freeクン

シューティングゲームの元祖とも言えるギャラクシアン。ガチャンとカートリッジを差しこみゲームをしてリセットボタンをなにげなく押していたら、ウン!?　なにやら突然音楽が流れはじめたゾ!?

リセットを押してもやっぱり音楽が流れる…それどころかその音楽は一転、二転…1曲だけでなく5、6曲にもなってしまったのだ!!

実はこれ、ギャラクシアンの隠れ音楽。コントローラⅡのA・Bボタンを押しながら、リセットボタンを何度も続けて押すと画面が左上の写真のように変わり、"1"の数字が左から右へ走りながら音楽が流れはじめるんだ。さらにリセットボタンを押すとまた音楽が変わる。まず、シバの女王が流れ、そして次になんと風の谷のナウシカの一節が流れるんだ。ほかにも何曲か種類がある。ぜひ確かめてみてくれ!

○これが音楽が流れたときの画面だ。左の端で上から下に流れるのは音楽のデータだ

ウルトラ技いっぱいのレッキングクルーで遊ぼう

ハンマー片手にカベこわし! 発売以来人気のレッキングクルー。先号で紹介できなかった隠れキャラ"スーパーハンマー"ほか、ウルトラ技をどーんと紹介だ

ウルトラテクニック 2

横綱技

レッキングクルー ボーナスキャラのすべてを解明だ!

静岡県／山口大介クン

レッキングクルーのボーナスキャラは、それが出るダイナマイトを3番目にハレツさせると出るんだけれど、そのキャラは面が始まってからハンマーをふりおろした回数とその面数をたしたものを8で割ったあまりによって変わるんだ。下はそのボーナスキャラの表だ。

あまり	ボーナスターゲット
0	ブタさん
1	スーパーハンマー
2	サンタクロース
3	ブタさん
4	マネキネコ
5	サンタクロース
6	ブタさん
7	マネキネコ
…	…

では6面でスーパーハンマーを出す方法を紹介しよう

面が始まったらまず右にあるダイナマイトをハレツさせる

そして次に左のダイナマイトをハレツさせる。次は3番目なので

6面にふった回数3をたしてあまりは1! どーだっ!!

6面ボーナスのダイナマイトをハレツさせるのだ。写真のとき以外ハンマーをふらないでね

ボーナスのダイナマイトを3番目のダイナマイトとしてハレツさせるのが絶対条件。ボーナスは…

ウルトラテクニック 3

小結技

レッキングクルー スーパーハンマーの空中歩行を見たか!?

愛知県／九鬼芳徳クン

スーパーハンマーを手に入れたら床の切れている手前に立って、その方向にコントローラを押しながらハンマーをふり続ける。すると…!?

床のないところをなぜかわたってしまうんだ。これぞ空中歩行!

こういうところでハンマーをふり続けながら右を押し続ける

超技(ウルトラテクニック)50

ウルトラテクニック 4

レッキングクルー

スパナゴンもスーパーハンマーで一撃だ

小結技(こむすびわざ)

スーパーハンマーを使えばやってくるスパナゴンたちもやっつけられる。タイミングがとても大事だが便利だぞ。

◯左からスパナゴンが接近してくる。危い!! スーパーハンマーをひたすらふれ

◯うまくタイミングがあえばほれ、このとおり。スパナゴンはまっさかさまだ

ウルトラテクニック 5

レッキングクルー

空中にういたブラッキーはなにを思う!?

福岡県／霧島幸史クン

小結技(こむすびわざ)

左の写真のような画面をエディット画面で作ってみよう。ゲームをスタートして、ブラッキーの下の支柱をこわすとなんとブラッキーは空中にういてしまうのだ。

◯これがエディット画面。まん中の支柱をこわせばいいのであーる

◯ほらこのとおり!! 他の支柱をこわしてみても、ナニカが起こるかもよ!?

ウルトラテクニック 6

大関技(おおぜきわざ)

レッキングクルー

1面のMARIOの文字の場所を大公開しちゃう

埼玉県／高橋吾郎クン

カベの中に隠されたMARIOの文字をすべて出せば、マリオが1人追加される。ここでは1面のその場所を大公開だ! 必ずMARIOの順番に出してねっ♡

◯これが1面の全景写真だ。どこかに文字が隠されているんだぞ

◯そしてMARIOの文字がすべて出現したところ。よく覚えておこうね

ウルトラテクニック 7

レッキングクルー

やってくるスパナゴンをやりすごす方法

大阪府／松本浩司クン

小結技(こむすびわざ)

ハシゴをおりてくるスパナゴン。こちらの頭の高さを床の高さにあわせておくと…?

◯マリオの頭をまわりの床と同じ高さにあわせてじっと待つのだ

◯するとスパナゴンはマリオを無視して、曲がっていっちゃったのだ!

ウルトラテクニック 8

レッキングクルー

こんな面もエディットしてみちゃおう!

十両技(じゅうりょうわざ)

エディットでコントローラⅡを使っていろいろできるのを知っているかな? 他の面からのコピーもできるんだぞ。

◯十字ボタンの上とAボタンを押す。一面ダイナマイト!

盗んだ書類の中味はウルトラ技の方法だった…!?

秘密書類を求めてビルに潜入したスパイ。しかし彼にもさまざまなウルトラ技が隠されていたのだ!! てなわけでエレベーターアクションのウルトラ技だ!

ウルトラテクニック 9 十両技

エレベーターアクション

スタート画面からいきなりウルトラ技だ

茨城県／江幡誠クン

ヒュルヒュルと空中をとんでくるロープ。このデモの最中にポーズを何度もかける。するとスパイは空中をヒョコヒョコと渡ってくるぞ。

空中を渡るスパイ。いきなりのウルトラ技に思わずビックリ

ウルトラテクニック 10 小結技

エレベーターアクション

エレベーターにつぶされそうになったら

千葉県／古谷克英クン

上からセマるエレベーター。つぶされるっ!! と思ってもあわてちゃダメだ。じっくりかまえて動かずにいるんだ。そうすればスパイは、つぶされずにエレベーターに乗れちゃうぞ。ただしこれはスパイを立ちあがらせた姿勢じゃないとダメ。座った姿勢のときは、タイミングよくジャンプすれば、おりてくるエレベーターに乗ることができる。イザというときこそ、あわてずさわがずじっくりといこう。そうすればおのずと道は開かれるのだ!!

ピョンと飛んでエレベーターにとび乗る。これでOK

立ったまま動かずにじっとしていればなにもしなくてもエレベーターに乗れちゃうぞ

ウルトラテクニック 11 小結技

エレベーターアクション

柱のむこうの敵も根性出して撃っちゃえ

京都府／杉山和司クン

スパイの弾は柱にあたるとカンッ! とはね返ってしまって柱のむこうのガードマンはやっつけられないはずなんだけど、座りこんでひたすらひたすら撃ちつづけているとそのうちに柱のむこうのガードマンが倒れてしまうんだ。カタイ柱も、スパイのウルトラ技の根性にはかなわないってとこかな?

根性の成果がこれだ。キミも挑戦してみようぜ

ウルトラテクニック 12 小結技

エレベーターアクション

これはひょっとして屋上なのだろうか!?

長崎県／三浦幸治クン

エレベーターが上下している途中で、上の階に向かってジャンプしていたら、いきなり画面が、あれれれ…!? タイミングがかなり難しいウルトラ技だ。

空中には車が止まり、屋上に新しいドア。いったいなんだ!?

超技(ウルトラテクニック)50

ウルトラテクニック 13
大関技(おおぜきわざ)

エレベーターアクション
モタつくスパイには怒りのガードマンが登場

エレベーターアクションの1面では、画面内にガードマンは3人までしか出現しないが、スパイのキミがもたついているとどこからか4人目のガードマンが出現するんだ。

この4人目がクセ者だ。こいつが出てくるとガードマンが弾を撃つのがやたら速くなるんだ。ようするに時間制限のような役割を果たしているんだよね。

この4人目のガードマンを見たいキミにそっと方法を教えちゃうと、まずスパイをエレベーターに乗せ、1つの階であまり動かないようにエレベーターをコントロール。そのときに同じ階に出たガードマンはかたっぱしからやっつけていく。あとは写真で!

●まずひとつの階にガードマンを集める。エレベーターを上下させ待っていると

●そのうちにガードマンはエレベーターの上に乗る。こうなればしめたものだ

●ついに4人目のガードマンが出現した。え〜んこわいよォ

ウルトラテクニック 14
小結技(こむすびわざ)

エレベーターアクション
はじめがそうならおわりもウルトラ技(テクニック)だ

愛知県/今井克彦クン

ファミラガのスパイは最後までウルトラ技(テクニック)で決めてしまうのだ。スパイの乗ったエレベーターが地下に入ったら、途中で右にジャンプしてエレベーターから地下におりてしまおう。すると地下よりまだ下の方で、ドアから出入りするガードマンが見られるぞ。

●地下2階が出現したところ。タイミングが合わないとダメなのだ

100万点ボーナスも紹介!〜スターフォース〜

創刊号のスターフォースの記事を読んで、たっくさんの人が100万点ゴーデスの出現方法やケラの出る場所を教えてくれた。今月はイッキにそれを公開だ!

ウルトラテクニック 15
大関技(おおぜきわざ)

スターフォース
オブゼスを誘導して先の地形図を見ちゃおう

青森県/三戸悟クン

オブゼスはファイナルスターを追いかけて来るけれど自分で弾を撃ってくることはない。これを利用して、オブゼスを1個残したままひたすら逃げるという技ができるんだ。このオブゼスが残っている間、地上物を破壊しすぎない限り他の敵が出てこないので先の地形図を見ることができるぞ。

●四隅をぐるぐる逃げまわるファイナルスター。ちょっとヒキョーかな?

ウルトラテクニック 16

大関技

スターフォース
これでケラも百発百中で出現させられるぞ!!

京都府／野村剛クン

スターフォースのマジッカはケラが出ればバンザイだけどプンが出ちゃうとなーんにもならない。そんな風に悲しくならないように、ファミマガがキミにケラの出しかたをそっとおしえちゃうぞ。

細かい点数については左の図を見てくれればわかるのだけれど、ケラは得点の百の位の数字に対応した場所に出現するんだ。

だからうまくすれば、2つも3つもケラを出すことが可能なんだぞ。ケラを出してすぐほかの敵をやっつけておいて、またその数字にあったところをうちケラをだす。ちょっとムズかしいけど、やってみるだけの価値は十分あるウルトラ技なのだ。キミもがんばってくれたまえ。

⇧スコアの百の位は1。だからこのマジッカをうてばいいのさっ

⇧やったねっ♡ みごとにケラでファイナルスターが1機追加っ！

ウルトラテクニック 17

横綱技

スターフォース
ついにゴーデスを我々は発見した!!

奈良県／山田勝彦クン

スターフォースの最終ターゲット、ゴーデスは地面がピンク色になったエリアのところで出現するのだ！ 全国からたくさんの情報をどうもありがとう！これからもみんなの情報をまってるよ。

⇧⇧これが地形図の終わりに出現する地上絵だ。よーくみてね

⇧⇧そしてここにゴーデスは出現。山田クン、イラストありがとう

ウルトラテクニック 18

十両技

スターフォース
エリアターゲットは左右どちらへ動く？

各エリアの最後に出てくるターゲット、これがまず左右どちらへ動くのかもケラと同様百の位で決まってくるんだ。

奇数のときは右、偶数のときは左へまず動く。覚えておいて先制攻撃をしかけようぜ。

⇧百の位が偶数だからターゲットは左へうごくっと……

⇧右へうごくのは百の位が奇数のせいなのさっ！ うーん、納得

超技(ウルトラテクニック)50

あちょっ！　とウルトラ技一発!!　スパルタンX

カンフー攻撃でバカウケ人気のスパルタンX。ちょっとした小手先技だけれど、ナカナカなオモシロい3つの技を集めてみた。ぜひ試してみて欲しいな。

ウルトラテクニック 19
小絞技
スパルタンX
トムトムをキックしないでとびこえろ！
大阪府／隈元潤クン

ジャンプしての体当りなんかで攻撃を仕掛けてくる小人のトムトム。キックやパンチで倒すのもできるけれど、トーマスをジャンプさせてやりすごすこともできるのを知ってたかな？　得点は全然上がらないただの技だけれど、たまには違ったこともやってみようよ！

近づいて来るトムトム。トーマスをうまくジャンプさせれば…

よいしょっ！　とうまくとびこえることに成功したのだった!!

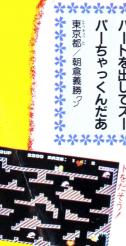
ウルトラテクニック 20
小絞技
スパルタンX
ミスターXは接近して足ばらいが有効だ
青森県／三戸悟クン

5階のボス、ミスターXはまずジャンプして接近し、次に足ばらいをひたすらくり返す。これでまず確実に勝つことができるぞ！

先号のまんがじゃないけどひたすら足ばらいなのだ

やった！　ミスターXを倒したぞ。いくぜ、シルビア！

ウルトラテクニック 21
十両技
スパルタンX
接近すれば棒術つかいの棒は平気だぜっ
福岡県／匿名希望クン

棒術使いやブーメラン使いには接近すれば棒やブーメランがあたらなくなるぞ。

あんまりくっつきすぎてこんなになっちゃったい！

パワーアップ術を身につけて、ハイスコアを狙え

いくつかのゲームには、ふつうにゲームをするのより安全確実な方法や、パワーアップをする方法がある。ここではそのいくつかを集めて解説してみたぞ。

ウルトラテクニック 22
小絞技
ちゃっくんぽっぷ
ハートを出してスーパーちゃっくんだあ
東京都／朝倉義勝クン

ハートは1面目3、2面目1、3面目4てな具合に円周率の1ケタ1ケタの個数目のバクダンでモンスターを2匹以上やっつけると出現するぞ。

円周率を使ってスーパーちゃっくんのハートをだそう！

ちゃっくんの色がかわってスーパーちゃっくんだ！

ウルトラテクニック 23

よこづなわざ
横綱技

サッカー
コーナーキックから直接シュート!!

京都府／榎哲也クン

サッカーもレベル5になると1点獲得するのもなかなかにムズい。そこで泣いちゃってるキミたちに、ファミマガが夢のダイレクトシュートを伝授しちゃうぞ。

やり方はいたって簡単。まず、自分がコーナーギリギリにドリブルをして走り、敵にボールを出してもらい、コーナーキックの状態にする。そしてコーナーキックが上のコーナーならゴールの下のポストに、下のコーナーなら上のポストに矢印を合わせてシュートするんだ。ほーーらどうだい。おもしろいようにゴールが決まるだろう。これで得点はバッチリだ！

↑コーナーキックの状態になったところだ。そして矢印…

↑上のポストにあわせてエイッ！とシュートだ!! 決まるか〜〜？

↑やったねっ♡ みごとにシュートが決まった。ヤンヤヤンヤ☆

ウルトラテクニック 24

おおぜきわざ
大関技

アイスクライマー
2プレイヤーでスーパージャンプを楽しもう

千葉県／池田達郎クン

ポポとナナをボーナスステージのひとつ前のフロアに立たせる。そしてどちらかがニットピッカーにつかまったときにもう一方がボーナスステージのところへジャンプしてしまうんだ。するとやられちゃったはずの方が生き返った上にジャンプ力まで増すぞ。

↓やられた瞬間ボーナスステージに入ったところがこれだ

↑2人のジャンプ力を比べてみたところ。ナナの方は2段上まで跳べてしまえるぞ

ウルトラテクニック 25

じゅうりょうわざ
十両技

フラッピー
安全確実な岩の押し方がこいつなのだ！

千葉県／近藤英雄クン

Bボタンを押しながらコントロールをすると、フラッピーの向いている方向の岩だけが1マスだけ動くんだ。

↑このような画面だったものが左のウルトラ技で…

↑こーいう風になる。行きすぎる心配もないねっ♡

ウルトラテクニック 26

こむすびわざ
小結技

イー・アル・カンフー
ABボタンでキックの時間を長く確実に

神奈川県／塚原泰明クン

キックのときA・Bボタンをいっぺんに押すと飛んでいるあいだ中、ボタンを離さない限りキックをしつづけるぞ。これで命中率も大幅アップだ。

↓あちょっ！とキック開始だ。A・Bボタンを押して

↓命中！ ふつうならここでキックは終わってしまうのだけれど

↓まあ、この差はキミたちも確かめてみてくれたまえ

超技(ウルトラテクニック)50

ウルトラテクニック 27

横綱技(よこづなわざ)

イー・アル・カンフー

ダブルキックで二重得点いただきっ

東京都／萩原麦クン

右のページのABボタンを使ったキックで、二重にキックをすることができるぞ。ランの手裏剣やタオの炎をけり、なおかつ敵にキックをくらわせてしまうってすんぽうだ。とてもむずかしい技だけに、決まったときはソーカイだぞ！

⬇あたっ！まずは火の玉をキックして得点をいただいてしまう。もちろん例のキックで！

⬆そしてそのまままたキック！ やったねの二重攻撃成功だもんね♡

ウルトラテクニック 28

小結技(こむすびわざ)

イー・アル・カンフー

ボーナスステージもこれでパーフェクト

東京都／萩原麦クン

イー・アル・カンフーのボーナスステージは、右から左から投げられるものをキックやらパンチやらでこわせばいいのだけれどこれがなかなかムズかしい。けれどここでも右ページのキックを使えば、低いのも高いのも、みんなキックだけでクリアすることができるぞ。うーん、なんて便利な技なんだろう。

⬆ビシバシっ！ とボーナスステージなのだ。やるぜ決めるぜパーフェクトぉ！

ウルトラテクニック 29

十両技(じゅうりょうわざ)

ギャラガ

つかまっても負けじとうっこの根性で！

トラクタービームにつかまっちゃってもあ～あとだまって見ているだけじゃダメだぞ。

特に最後の1機なんかのときは、つかまりかけてるときでも必死でうつべしっ！ うまくボスに命中して助かることだってあるかもよ！

⬇うまくボスに命中したぞ！ けどデュアルにしたほうがよかったかなあ……？

ウルトラテクニック 30

大関技(おおぜきわざ)

イー・アル・カンフー

足ばらいの連続はくさり使いにだって有効だ

東京都／飯泉洋二クン

遠くからしつように攻撃をしかけてくるくさり使い。こいつに対する必勝法を教えちゃうぞ。

写真の位置でとにかくひたすら足ばらいをする！ これがなんと必勝法なんだ。くさりも投げられず足ばらいをうけつづけ倒れる敵の姿をキミは見ることができるだろう。

⬆足ばらい！ 足ばらい！ と思わず声も大きくなってしまうのだ

ちょっとだけズル~イウルトラ技も教えちゃおう

ただひたすらにゲームをするばかりが能じゃないのだ。ちょっとだけズル~く、ウルトラ技を使っていい条件のもとでゲームをはじめてみようじゃないかっ!

ウルトラテクニック 31 小結技

ゴルフ

じゃまな風は0にしてしまおうよ!

東京都/中西光洋クン

ゴルフにとっていちばんの敵はやはり風だ。北へ南へ東へ西へ、気のむくままに吹く風をコントロールできたらなあと思ってしまう。

じゃあここでウルトラ技をイッパツいっちゃおう! ファミコンのスイッチを入れたらすぐにゲームをスタートさせるんだ。そうすれば第1ホールの風が0になるぞ。

⬆風もおだやかだしここはイッパツねらってみるかァと心がハズムぞ

ウルトラテクニック 32 横綱技

麻雀

役満テンパイでおとーさんビックリ

東京都/薫謙司クン

ボクらのファミコンを"ちょっとやらせろ"といって横どりするおとーさんを一度ギャフン!と言わせてやろうじゃないか。おとーさん達の一番好きなゲームと言えばなんてったって麻雀。いっしょうけんめいにファミコンと戦うおとーさんが席をはなれたスキにファミコンの電源を切っちゃえ。そして電源を入れたらリセットボタンを押す。次にスタートボタンとAボタンを押す。そしてリセットボタンを離すとゲームがスタートする。パイがくばり終えられるまでスタートボタンとAボタンを押しつづけているとこうなった!?

⬇きれいにカタマリになったぞ。なんとなくスゴそうだね

⬆これが右のウルテクの結果配られたものだ。役満といういちばんいい役も目前の手なのだけどわかる?

⬆こんなふうになっちゃうときもある。字がいっぱいならんでるぞ

⬆これが"役満"なのだ。こいつでおとーさんはギャフンといくことまちがいなし

超技(ウルトラテクニック)50

ウルトラテクニック 33
麻雀(マージャン)
こちらもまた同じパイでございま〜す♡
東京都／田口晴樹クン
小結技(こむすびわざ)

さっきの32とほとんど同じだけれど、Aボタンを押さずにやった場合のパイも紹介しちゃおう。やっぱり32ほどではないものの、う〜むとおと〜さんがうなってしまいそうなパイだぞ。
おと〜さんと仲良しのキミはこっそりと教えてあげちゃうのもいいかもね。

◐同じパイが何度もなんてファミコンならではなのだ

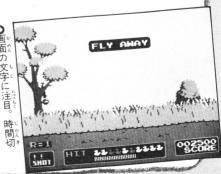
ウルトラテクニック 34
エキサイトバイク
長もちターボで心ウキウキいってみよう
東京都／匿名希望クン
小結技(こむすびわざ)

エキサイトバイクのターボは1秒を争うレーサーたちにとっては重大な要素のひとつだ。そこでできるだけ長時間のターボをと編み出されたのがこの技だ。ゲームをスタートしたらすぐにBボタンをおしつづけると少しだけターボが長もちするぞ！

◐メーターに注目！ すこし出るはずのゲージがないのが長もちの理由なのだ

ウルトラテクニック 35
ダックハント
最後まであきらめずにあひるを狙おうよ
広島県／占部功クン
十両技(じゅうりょうわざ)

バタバタバタ……。いっしゅんの間を狙って飛び立つ鳥たちとハンターのダックハント。タイミングをはずしちゃってボクはいつも笑われてばかり…。けれどあきらめは禁物だぞ。時間切れであきらめる前に、逃げていく鳥もバンバン撃ってみよう。うまくいけばタイムオーバーで逃げていく鳥を撃てちゃうよ！

◐画面の文字に注目。時間切れで鳥は逃げちゃってるのにあひるに命中だ

ウルトラテクニック 36
アイスクライマー
岩カゲにかくれてどんどんと得点獲得！
小結技(こむすびわざ)

アイスクライマーで各フロアの左右の岩カゲは、出てくるトッピーたちをやりすごすことのできるいわば安全地帯だ。そこでこの安全地帯に、プレイヤーを移動させて、岩カゲから、氷をもってエッサホイサと出現するトッピーをやっつけやおうという技だ。
タイミングをはかればトッピーの持っている氷だけをこわすことができるので、同じパターンをくり返せばかなりの回数にわたってこれをくり返すことができる。ちょっとズルめの技だけれど、高得点を獲得するためには絶対に必要な技だぞ。

◐ポカポカッ！ 氷は1コ割っただけでも400点だから重要な得点源だ。ズルイ！という声もありそうだけど技は技、堂々といこう!!

ウルトラテクニック 37

大関技

ドンキーコング

タルをスーパージャンプして高得点いただき

あちこちでウワサに高いドンキーコングのタル飛び2000点技。今回ファミマガ超ウルトラ技部隊では、その決定的瞬間をカメラにおさめるのに成功したぞ。

タル飛び2000点の方法はまずドンキーコングの最初の面で、マリオを切れたハシゴの上まで移動させ、道が下っている方向へさらに少しだけ移動させればOKだ。あとはタルがころがってきたらひたすらジャンプすればよろしい。タルがマリオの下の切れているハシゴに落ちたとき、音とともにスコアはダダ〜〜ンと増えちゃうのだ。

⬆これがその瞬間。右上はマリオの部分だけを拡大したものだ。実は何度もタルをとんだことになっているのがわかるだろう

ありゃりゃ?! おなじみファミコン珍画面集だぞ

毎月毎月もうほとんどおなじみのファミコンゲーム珍画面集。今月もたくさん紹介してしまうぞ。おおいに笑い、おおいに不思議がってくれたまえ!!

ウルトラテクニック 38

横綱技

忍者くん

黒子の総攻撃にキミはたえられるか

東京都／冨士田映彦クン

忍者くんで敵をやっつけずにウロウロしていてみよう。するとそのうちにウヨウヨっと敵が忍者くんのまわりに集まってくるぞ。そこで忍者くんを最下段まで移動させると敵たちもゾロゾロとくっついてきて、最下段になんと全員集合してしまうのだ。

ゾロゾロと集まり、総攻撃を仕掛けてくるヤツラにキミは応戦できる⁉

⬅まずは時間のたつのを待つ。これは上から3段目でジャンプしながら敵をやりすごしているところなのだ

⬅黒子たちが集まってきた。最下段におりていくとゾロゾロと……。なんか不気味だなぁ、いやだなぁ

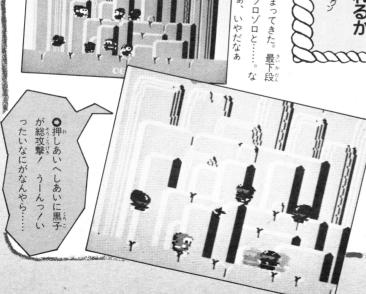
➡押しあいへしあいに黒子が総攻撃! うーんっ! いったいなにがなんやら……

超技(ウルトラテクニック)50

ウルトラテクニック 39

大関技(おおぜきわざ)

ちゃっくんぽっぷ バクダンボン!!でなぜか穴があいちゃった!

もんすたから逃げまわり、今日もゆくゆくちゃっくんだけれども、ある日ぽよよ〜んとバクダンを投げてたら、突然床に穴があいちゃったのだ!　いったいどこにあいたのかと言うと面は3面目。まずはそこまで面を進めてくれたまえ。がんばってよっ!

3面まで面が進んだら、いよいよウルトラ技の出番だ。3面で登場するムービングブロック、その動きの左端(写真を参考にしてね)にあたるところでちゃっくんを待たせて、ブロックが左端に来たところでバクダンを左に投げるんだ。そうするとなんと、バクダンが床にめりこんじゃって、穴があいてしまうぞ。

どうしてなのかはよくわからないけど、やっぱり不思議なファミコン珍画面なのだ!

➡画面のこのようなところで待つのだ。ムービングブロックが左はしにきたら左にバクダンを

⬇あーあ。床に穴をあけにゃって。ボクはしい——らないっよっ!

⬆ほっと投げると、こんなふうに床にバクダンがうまってしまう。そのあとはどーなるか…?

ウルトラテクニック 40

大関技(おおぜきわざ)

ナッツ&ミルク ミルクもなぜかかなしばりにあっちゃうのだ

東京都／米丸隆クン

9月号ではドンキーコングJr.のかなしばりを紹介したけれど、今月はナッツ&ミルクでミルクがかなしばりにあっちゃったというのを紹介するぞ。まず左のような画面をエディットモードでつくり、ミルクのナナメジャンプをつかって、ごくふつうにクリアをしていこう。するとなんとミルクがトランポリンに乗った瞬間にトランポリンにつっこんじゃって、かなしばりにあってしまうのだ。

状況が同じであれば、いろんな状態でかなしばりになっちゃうみたい。エディットのかなしばりには気をつけてね。せっかくつくってもダッメェ〜〜なんてことになるかもよ。

➡エディットモードで、こんなふうなモノを作るのだ。自作面コーナーじゃないぞ

⬅これがかなしばりにあっちゃったところ。ウンともスンとも動かない

⬇エディットを実際にやってみたところ。さあて、ウルトラ技のスタートだぞ

ウルトラテクニック 41

大関技

ロードランナー あれれっ！ これは本当にゴーストランナー

大阪府／福角健次クン

ゴーストランナーといってもこれは、エディット画面にランナーを2人セットしたときのゴーストランナー（8月号ウルテク⑮）とはまた別のものだ。ゲームをはじめるとまずその面の紹介として、画面の左はしから右はしまでがスクロールしてうつしだされるよね。そのスクロールの最中にランナーが画面から消えたときに、コントローラⅠの右ボタンとセレクトボタンとスタートボタンを同時に押すんだ。そしてもう一度スタートボタンを押すと、画面が入れかわり、左半分と右半分が逆になってしまうぞ。いきなりやられちゃったり、穴におちちゃったり、見えない画面の方でウロウロしているランナーの姿だけが、反対側の画面とともに見えるんだ。まさにゴーストランナーだね。

こうしてみるとただの画面にしか見えないんだけれどね……

わっわっ！ 穴もないのにいきなりおっこっちゃった！ うえ～～～んっ!!

ウルトラテクニック 42

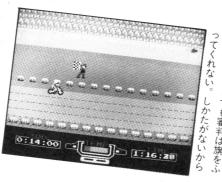
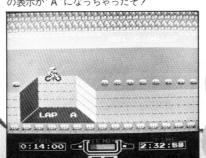
横綱技

エキサイトバイク ゴールに入らず永久レースをしよう

兵庫県／段宏太郎クン

エディットでHAAAAと障害物をならべゴールをすぐにつくる。ゲームをはじめたらBボタンをずっとおしっぱなしにしてスーパージャンプ台でジャンプ！ そしてうまくゴール上でバイクをころばせるとゴールにならならずにそのまま…!?

ゴールインしても審判は旗をふってくれない。しかたがないから

レースを続けているうちに……!? ラップの表示が"A"になっちゃったぞ！

かくてレースは、えんえんと続くのであった

ウルトラテクニック 43

十両技

ギャラガ 捕りょになった味方が飛来してくるぞ！

トラクタービームで捕えられてしまったファイター。うまくとりもどせばデュアルファイターになってバンザイ！ なのだけれど、おっとどっこいと、捕りょをつれたボスを待機中のままでやっつけてしまった。するとなんと！ 味方だったはずのファイターがこっちめがけてとんでくるじゃないかっ!! このヤロー！

これでもし逃がすと、ファイターは次の面の編隊の一番最後にくっついて出てくるぞ。

超技(ウルトラテクニック)50

ウルトラテクニック 44 小結技(こむすびわざ)

エキサイトバイク おっとぉ！ レーサーいきなり空中停止

千葉県／近藤英雄クン

さっそうと走りぬけるライダー!! バルルルルルル……えいっ!! グワッシャン！ うわあ〜〜〜ころんじゃったあ！ えいやえいや…。坂をのぼって…。あれっ!? 左はしに寄っちゃっているのにどうして坂からころげ落ちないのかなあ。

と、これ実はバイクのコースがもうひとつ余分にあるため起こる現象。ぜひやってみて♡

◆やっぱりどう見ても空中に浮いてるよね。ほかのところでもやってみちゃおう

ウルトラテクニック 45 大関技(おおぜきわざ)

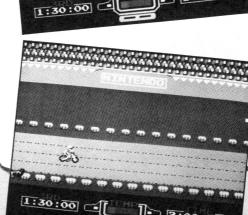
エキサイトバイク あわれなレーサーは画面の中をひたすら走る

東京都／斉藤公明クン

ボクらのじゃまをするにっくきレーサーたち。たまにはしかえしをしてやりたい！と思うことあるよね。ようし！ じゃあとっておきのウルトラ技をここで公開しちゃおう。

まず敵のバイクを転ばせる。そうしたらすばやくころがっている敵のバイクの後輪が半分ぐらいかくれるまで前進しよう。すると敵のレーサーはバイクに乗れなくなってしまうのだ！

画面の上から下へウロウロとするレーサーの姿は、思わず笑ってしまうことうけあいだ。日ごろじゃまされてるウラミをこめて、じーーっくりと見て笑っちゃおう!! わっはっはっは……。

◆バイクに乗ることができなくなったレーサーのかわいそーな姿がこれなのだ！

◆神サマ、ボクはいつまで走り続けなくてはいけないの？ トホホ

ウルトラテクニック 46 大関技(おおぜきわざ)

忍者くん ムダウチなしでパーフェクトボーナスだぞ！

忍者くんで敵をやっつけるときに1発もムダうちをしないでその面をクリアする、つまり手裏剣8枚だけで面をクリアするとクリアしたときに出る画面に、10000PTSと表示され、ボーナス点として10000点が加算されるぞ。

コツとしては敵をジャンプや体あたりで気絶させてから確実に1発でしとめるようにすることだぞ。

やっぱり10000点のボーナスはおっきいから、できれば手に入れたいもんね！

◆これがボーナス得点が表示された画面だ。うーん、1万点っ!!

なんでもないけどおもしろい！ 今月の幕下技だ

ウルトラ技ほどではないけれど、思わずウレシクなっちゃうような技ってあるよね。今月から最後のコーナーではそんなおトクな技を紹介しちゃうぞ。

ウルトラテクニック 47 小結技

テニス
ランニングサーブでサービスエースだ！

テニスでサーブをするときに走りながらサーブをするとスピードののったサーブができるのを知ってるかな。必ずこれでサービスエースがとれる！ というわけではないけれど、かなりとりやすくなるのは確かだよ。ボールの速度も速いから、迫力のあるラリーが楽しめるぞ。

えいや、と、ランニングサーブを打つ瞬間をフォーカスっ！

ばびゅーーん！ とすごいスピードで飛ぶボールをフライデー!!

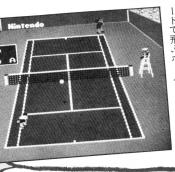
ウルトラテクニック 48 小結技

ハイパーオリンピック
デモをとばしてすばやく次の面へいこう

4つの競技がひととおり終わると画面の左から人が走りぬけるデモがあるよね。はじめのうちはおもしろくても、何度も見ているとちょっと夕イクツになってくる。けどこのデモをとばしちゃうことが実はできるんだ。その幕下技を教えちゃうぞ。

ヤリ投げを終えてデモがはじまったらすかさずポーズをかける。そしてポーズをはずすと

このようにすぐに100mダッシュへとうつるのであります。チャンチャン♬

ウルトラテクニック 49 十両技

イー・アル・カンフー
くさり使いのくさりはどこへ消えたのか

イー・アル・カンフーのくさり使いのくさりが、ときどき消えるのを見たことがあるかな？ とつぜん消えちゃうもんだから、なにが起こったのかな？ と思って近づくと、いきなりばしっ！とやられちゃったりなんかする。うーむこまったヤツだなあ。

別にくさりがないからといって敵の攻撃がなくなるわけじゃないぞ。見えないくさりに注意

およっ!? オラのクサリはどこさいっちまったべか？ だれかさがしてくんろ

超技50

ウルトラテクニック 50

ロードランナー
クリアしたとたんにランナーまっぷたつ

十両技

エイホエイホと金塊をとりおわって、ぶじ脱出ハシゴにたどりついたランナー。ハシゴをのぼり、画面が変わったその瞬間にポーズボタンを押すのだ！　そうすると画面の下のランナーがなんとまっぷたつになってしまうんだ。なんかランナーがひらきになっちゃったみたい。今日のおかずに食べてみちゃおうかなあ。

◆これがランナーのひらきだ！　うーん、あんまりおいしそうじゃないなあ

きみがみつけた ウルトラ技募集！

さて今月の技はどうだったかな。ファミリーコンピュータMagazine編集部ではこれからもたくさんのウルトラ技を毎月毎月紹介していくよ。そこでキミもこのウルトラ技のページにどお〜んと参加してみないかい？　キミが発見した、自分であみだした、そんなオリジナルのすぐれた技をどんどん送ってね。掲載されたキミにはとてもカッコいい「ウルトラ技発見認定カード」を送っちゃうよ。横綱技の技と評価されればその上に金一封も！　技のやりかたをくわしく説明し（図や写真があればなおOKだ）①キミの住所、②氏名、③学年（職業）、④年齢、⑤電話番号、そして⑥なんのゲームのウルトラ技なのかをはっきりと書いて（はがきの場合は表に、封書の場合はうらにきちんとね）、左の住所まで送ってください。ウルトラ技は1通につき1テクニックとします。技解説もデタラメではだめよだ。正確な方法を一番早く送ってくれた人、それがその技の正式発見者となるのだ！

●ウルトラ技の送り先
〒105　東京都港区新橋4―10―1
徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部
超ウルトラテクニック係

超ウルトラ技禁じ手

〈テケテン―テケテンテンテンテンテン―。ウルトラ技力士のしょくん！　ここでウルトラ技行司より通告をひとお〜〜つ！　わがウルトラ技は体ひとつでファミコンのゲームとがぶりよつに組みあい、技をみがくことを目的としておる。しかしながら最近、この条項に違反する技が増えている。そこで、ここで禁じ手を通告してしまうのだあ〜〜。

一、カートリッジをずらして行うものはダメ
一、ファミコン前面のピンを金属でショートさせたり、ゲーム規定以外の接続器具をつないではダメ
一、無敵ゼビウス、パスワードやシークレットコードなどはダメ

以上3つをよく守り、ウルトラ技のけいこにキミもはげんでほしい。

ファミリーコンピュータ特価販売

今、買って 品物先渡し お支払いは来年のお年玉

(61年1月26日払)
ただし3万円以上

もちろん現金払いもOK

最新カセットコーナー

(新製品は発売の有無を必ず確認の事)

♠スペース・インベーダー
♠イー・アール・カンフー
♠けっきょく南極大冒険
♠ロードファイター
♠忍者くん(魔城の冒険)
♠フォーメーションZ
♠ちゃっくんぽっぷ
♠フロントライン
♠フィルドコンバット
♠ディグダッグ
♠スーパーアラビアン
♠ジッピーレース
♠ドアドア
♠ワープマン
♠バトルシティ

♥レッキングクルー
♥フラッピー
♥マッハライダー
♥エキサイトバイク
♥アストロロボ・ササ

■サッカー ■スパルタンX
■エレベーターアクション
■スターフォース
■チャンピオンシップロードランナー
■10ヤードファイト
■ドルアーガの塔

★ファミリーベーシックゲームポシェット ¥1,980
▲ハイパーオリンピック(コントローラ付) ¥6,500

新作どんどん入荷
ない物は、ない

ファミコンロボット用
ブロックセット ¥4,800
ジャイロセット ¥5,800

♠印各¥4,500
■印各¥4,900
♥印各¥5,500

送料は、何本でも¥600

安い！

今月限りのスペシャルカセット 3本セット超特価販売！

(現金払いのみ)お年玉払いは出来ません。

Aセット ピンボール F1レース ドンキーコング
● 定価¥13,500➡**超特価¥6,900** (送料600円)

Bセット ピンボール ドンキーコング けっきょく南極大冒険
● 定価¥13,500➡**超特価¥7,900** (送料600円)

Cセット ドンキーコング パックマン エキサイトバイク
● 定価¥14,500➡**超特価¥9,900** (送料600円)

★A、B、C各セット特別限定100セット限り！

高得点の秘密はコレダ

⬇ジョイステックは、電話で在庫確認の上ご注文下さい⬇

ゲームが10倍たのしくなるジョイステック！

●ハドソンジョイステック
¥3,500➡現金特価¥3,150
(送料¥600)

高速アクション用！
●ジョイステック7
¥3,500➡現金特価¥3,150
(送料¥600)

●アスキースティック
¥8,800➡現金特価¥7,920
(送料¥600)

●ジョイボール
¥3,980➡現金特価¥3,590
(送料¥600)

※ご注意 上のジョイステック以外は、お取扱いいたしていません。

在庫あり！スグ送る！

①本体＋カセット5本付	現金特安価格¥31,050
②本体＋カセット5本付	お年玉払価格¥34,500
③本体＋カセット3本付	現金特安価格¥25,830
④本体＋カセット3本付	お年玉払価格¥28,700
⑤本体＋キーボード付	現金特安価格¥21,320
⑥本体＋キーボード付	お年玉払価格¥23,680
⑦キーボード	現金特安価格¥11,000
⑧キーボード	お年玉払価格¥12,000
⑨本体のみ	現金特安価格¥11,800
⑩ロボット＋ブロックセット＋アルカリ電池4本	現金特安価格¥13,700
⑪ロボット＋ブロックセット＋アルカリ電池4本	お年玉払価格¥14,930
⑫ロボット＋ジャイロセット＋アルカリ電池4本	現金特安価格¥14,600
⑬ロボット＋ジャイロセット＋アルカリ電池4本	お年玉払価格¥16,160

新製品

①〜⑬ 送料は各¥1,300です

※お年玉払いは、3万円以上になるようにカセットを追加して下さい
●ご希望のカセットを、お書き下さい。(未発売、等の場合は、こちらで選ばせていただきます。

ファミリーコンピュータ大量注文お受けします

カセット格安セット売り 絶対お得！

下記のカセットの中から、
お好きなものをお選び下さい

★1本 ¥4,200 ★4本 ¥14,000
★2本 ¥8,000 ★5本 ¥17,500
★3本 ¥10,500 送料は、何本でも¥600

●テニス
●ゴルフ
●麻雀
●マッピー
●ギャラガ
●五目ならべ
●ピンボール
●ベースボール
●エクセリオン
●4人打ち麻雀
●ロードランナー
●デビルワールド
●ギャラクシアン
●クルクルランド
●マリオブラザース
●バルーンファイト
●アイスクライマー
●ドンキーコング
●ドンキーコングJr
●ドンキーコング3
●ドンキーコングJrの算数遊び
●F1レース
●パックマン
●ナッツ&ミルク
●アーバンチャンピオン

光線銃 定価¥3,000➡特価¥2,400
●ダックハント(光線銃専用)
●ホーガンズアレイ(〃)
●ワイルドガンマン(〃)
◆ゼビウス
◆バンゲリングベイ
●ポパイ
●ポパイの英語遊び

●印のカセットは、定価¥4,500 ◆印のカセットは、定価¥4,900 の品です。
品切れの場合は、こちらで選ばせていただきます。 絶対お得です

ラジコンカーも 秋葉原特価で提供！

●ラジコンカー、ホビー商品が多数入った特価表付カラーカタログ、切手600円を封筒に入れてお申込み下さい。

〒101 東京都千代田区外神田3-16-14

ラジコン 東京秋葉原 **ジョイプラザ** F10係

★営業 10時〜夜8時まで
⬇☎番号は正確にお回し下さい。

コンピュータールーム ☎(03)251-1154

● 地下鉄 末広町駅下車、徒歩2分山田照明4軒となり
● 国鉄 秋葉原下車、中央通り商店街徒歩8分です

商品満載！
お近くの方は、
ご来店下さい。

★よくわからない方は、お父さんか、お母さんに聞いてからご注文下さい。

★ご注文方法は、2つあります。①お年玉払い(61年1月26日払) ②現金払い(現金書留か郵便振替)

①お年玉払い注文の場合(61年1月26日払) お買上げ金額が、3万円以上でお願いします。満たない場合は、カセットを追加注文して下さい。**封書の場合…**①住所、〒番号②お子様名③学校名と学年、組④希望商品名と数量、金額と送料1300円⑤保護者名(必ず本人自筆で署名)と保護者の生年月日、年令、認印(忘れずに)⑥自宅の☎番号とその名義人⑦保護者の勤務先名と住所、☎番号⑧勤続年数⑨家族数⑩配偶者の有無⑪住宅様式(自己所有、借家、公営アパート等)⑫ F10係と記入。以上の⑫項目を全部ご記入下さい。ひとつでも記入もれがある場合は、申込みが無効となりますのでご注意下さい。(お父さんか、お母さんに書いてもらって下さい) **電話の場合…** お父さんかお母さんが電話に出られる場合に限ります。(確認をいただくため) お子様だけでの注文は受付ません

②現金払い注文の場合 商品名、数量、金額、送料、電話番号を書いて、商品代金と荷造送料1300円を現金書留封筒に入れてご注文下さい。**郵便振替でも注文できます** 口座番号・東京0-182681 振替払込書裏面の通信欄に商品名、数量、金額、送料、電話番号を忘れずに書いて下さい(お急ぎの方は現金書留でご注文下さい)

スパルタンX

任天堂

各階ごとの完全必勝クリア術

1階　ゲームのはじめなので、初心者でもクリアするのはむずかしくないとおもう。ここでは、相手との距離をうまくつかんで、けりを上手にいれる練習をするといい。ナイフ投げには2回当てなければいけないが、2回目の技によって得点が左右されるので、得点の高いジャンプキックを2回目に使おう。この階のボス・棒術使いには、ナナメ飛びげりでピッタリくっつき、パンチの連打が有効。

2階　前半のへびつぼや竜玉の落下攻撃に対しては、よけようと考えず、できるだけやっつけるようにしよう。ここは高得点キャラクタがけっこう多いので、スパルタンXでいちばんの得点かせぎの場所になる。

各キャラ別の攻略法　①竜…玉のときに殺さず、竜に変身して、火を吹くまえにやっつける。②へびつぼ…足ばらいが効果的。③へび…ジャンプして逃げる。④くす玉…飛びげりかジャンプパンチ。⑤トムトム…足ばらいかしゃがみパンチ。⑥ブーメラン使い…はじめブーメランをよけ、その後けりを連発。ブーメランが帰ってきたらうまくよけること（上からきたら足ばらい下からきたらジャンプキックというように）。ブーメランを2つ投げてきたら、あわてない。どうしても当たってしまう人は、わざと1コに当たって、もう1コをよけるようにする（あせって2コ当たってしまうよりマシ）。

上級者は、前半部分でタイムオーバーになるすこしまえまでがんばって得点かせぎをしてほしい。この階までで8万点はとれるはず。

3階　1階の敵がパワーアップしたものに、トムトムがプラスされたフロア。敵の数が増えるので、なんでもない敵にエネルギーを取られないように。トムトムはときどきジャンプしてくる。

この階のボスは怪力男で、不用意に近づくとバシッとけられるので注意。うまい攻略法は、まずジャンプキックを決めすぐ連続パンチ、そして逃げる。足ばらいも使える。半分以上エネルギーを残していれば、まず安心。

4階　最初の毒蛾はかなりむずかしいので、初心者は苦労するはずだ。毒蛾は一定のコースしか通らないので、得点かせぎには最適。前進しようとおもわず、できるだけエネルギーを減らさずに得点をかせぐことをかんがえよう。

妖術使い攻略法その1　まず火をよける。上にきた場合はキック、下にきた場合はしゃがんでキック。真中にきた場合は、不幸な星の下に生まれたとおもうしかない。しばらくすると、後方にしりぞくので、すばやく追いつめて腹にパンチを連打。分身したりするので危険性はあるが、やみくもにパンチをきめ、敵が「ウワーッ」といって倒れるまでがんばること。

妖術使い攻略法その2　まず天井の番号が六と書かれている場所まで行って妖術使いを誘い出し、五と書かれているところよりすこし左側にもどって5〜6秒待つ。その後すこしずつキックをしながら前進する。すると妖術使いは分身の術を使ってくるから、パンチをあててみて、まえの妖術使いが本物かにせものか調べる。パンチが空振りになればにせもの、当たれば本物なのだ。

まえが本物だったらもう一度後ろへさがってやりなおす。まえがにせものになったら、後ろの本物を無視して、まえのにせものとなかよく右の端まで行く。そして、分身しているにせものに、しゃがんでパンチしていると、仲間はずれにされた本物が一生懸命追いかけてきて「分身の術というようなずるい手をつかってスマン」とあやまるように分身の術をやめて、まえのにせもののなかに入りこむ。そうすると、さっきからパンチをきめているキミは、いともかんたんに本物となった妖術使いを追いつめた形になり、楽にやっつけられるというわけだ。

5階　前半はさっさとクリアする。ミスターXはビデオ版とくらべるとそれほど強いという感じはしない。やっつけ方は、足ばらいを2〜3回決め、すぐ身を引くことの繰りかえしでいい。ミスターXの拳はキックやパンチでよけられるので、上級者はトライしてみよう。

ファミマガ認定

ハイスコアルーム 日本記録保持者になろう

おまたせっ！ いよいよ発表のハイスコアルームだよ！ みんなからのたくさんの応募どうもありがとう。ただひとつ、応募ゲームがかたよってしまったのは残念だったな。ね、もっといろんなゲームに挑戦しようよ！ それじゃ、記念すべき第1回、発表するヨ。キミの名前とハイスコアはあるかな!?

ゲーム名	写真のとり方
アイスクライマー	特に問題ありません。得点で判断します
アーバンチャンピオン	何ラウンドまでいったかで判断します
イー・アル・カンフー	得点で判断します
エキサイトバイク	1コースを何秒でクリアしたかで判断します
エクセリオン	得点で判断します
F1レース	得点で判断します
エレベーターアクション	得点で判断します
ギャラガ	得点で判断します
ギャラクシアン	得点で判断します
クルクルランド	得点で判断します
けっきょく南極大冒険	得点で判断します
五目ならべ	判断のしようがないため、対照外とします
ゴルフ	ストローク数とアンダーがいくつであるかで判断します
SASA	得点で判断します
サッカー	コンピュータとの点差がレベル5のときいくつであるかで判断します
ジッピーレース	得点で判断します
スーパーアラビアン	得点で判断します
スターフォース	得点で判断します
スパルタンX	得点で判断します
スペースインベーダ	得点で判断します
ゼビウス	必ず2人用でPLAYしてください。TOP SCOREは判断に値しません

アーバンチャンピオン

1位 ROUND43（奈良県の大野進一クン）

アーバンチャンピオンは得点が表示されないから、応募してくれたのは進一クンひとりだった……ということで、堂々のチャンピオンおめでとう！

イー・アル・カンフー

1位 99万9999点（東京都のブタまん太郎）（愛知県の木藤隆司クン）
3位 87万4300点（神奈川県の上西耕平クン）
4位 44万1000点（埼玉県の近藤幸一クン）
5位 19万6400点（高知県の坂田公一クン）

ウ〜ム、同点1位が2人。おまけにすべて技は征服しちゃった99万9999点！ ボク降参しちゃいます。

F1レース

1位 5万0740点（神奈川県の谷本陽一クン）
2位 5万0380点（東京都の宮坂弘和クン）
3位 4万9520点（東京都の星圭二クン）

応募者は以上の3人だったけど、スコアを見てよ！ スゴイ激戦だね。みんなもガンバレ！

ギャラガ

1位 24万4150点（栃木県の加藤泰尚クン）

デュアルファイターのままチャレンジングステージにのぞむのがコツだ！

ギャラクシアン

1位 4万2610点（岐阜県の今津好江サン）

ファミリーコンピュータに年齢制限ナシ！ お母さん、これからもハイスコアを送ってネ！

けっきょく南極大冒険

1位 32万5780点（埼玉県の前田直生クン）
2位 19万0660点（東京都の星圭二クン）

軽快なスケーターズワルツのリズムにのって、氷の上をス〜イ、スイ。コントローラを持つ手もスムーズに……元気の出るゲームだね。

ゴルフ

1位 50ストローク22アンダー（群馬県の室井史行クン）
2位 57ストローク15アンダー（東京都の山口隆幸クン）
3位 58ストローク14アンダー（愛知県のムーミン）
3位 58ストローク14アンダー（シチズン時計の符田サン）
5位 60ストローク12アンダ

ゲーム	判断方法
ダックハント	得点で判断します
ちゃっくんぽっぷ	得点で判断します
チャンピオンシップロードランナー	得点で判断します
ディグダグ	得点で判断します
テニス	コンピュータとのゲーム差がいくつであるかで判断します
デビルワールド	得点で判断します
ドアドア	得点で判断します
ドンキーコング	得点で判断します
ドンキーコングJR	得点で判断します
ドンキーコングJRの算数遊び	得点で判断します
ドンキーコング3	得点で判断します
ナッツ&ミルク	ただ今、検討中です
忍者くん	得点で判断します
ハイパーオリンピック	種目別の記録で判断します
パックマン	得点で判断します
バルーンファイト	得点で判断します
バンゲリングベイ	得点で判断します
ピンボール	得点で判断します
フィールドコンバット	得点で判断します
フォーメーションZ	得点で判断します
フラッピー	得点で判断します
フロントライン	得点で判断します
ベースボール	判断のしようがないので、対象外とします
ホーガンズアレイ	得点で判断します
ポパイ	得点で判断します
ポパイの英語遊び	得点で判断します
麻雀	1局おわった時の最高点で判断します
マッピー	ほうっておくといつまでも点が入る方法があるそうなので、検討中です
マリオブラザーズ	得点で判断します
4人打ち麻雀	1局おわったときの最高点で判断します
レッキングクルー	得点で判断します
ロードファイター	得点で判断します
ロードランナー	得点で判断します
ワイルドガンマン	得点で判断します
ドルアーガの塔	得点で判断します
バトルシティ	得点で判断します
ワープマン	得点で判断します

ー（東京都の長縄新太郎クン）

お父さん達のスポーツ、ゴルフも、なかなか人気があるね。そういえば、ビデオゲーム版のゴルフが、どこのゲームセンターにも喫茶店にもある時代もあったな〜。

スターフォース

1位 999万9900点（北海道の西田政敏クン）
2位 800万0000点（京都府の小谷内良弘クン）
3位 712万1500点（東京都の東昌樹クン）
3位 712万1500点（埼玉県の駒谷俊英クン）
5位 628万7300点（三重県の臼井雅宣クン）

発表第1回から、999万9900点っていうのはスゴイなあ。後がつづかなくて困っちゃうじゃんね〜。ま、このスコアを達成した人は心配しないで送ってよ。キミにも認定証発行するからサ。

スパルタンX

1位 96万9750点（三重県の倉田徹クン）
2位 70万1650点（新潟県の貝沼幸治クン）
3位 59万2730点（神奈川県の宮本佳典クン）
4位 57万1410点（大阪府の名前がなかったコ）
5位 13万6160点（東京都の宮坂弘和クン）

一番応募が多かったのがスパルタルX。サスガサスガの人気ゲームだもんね。それから、大阪府の○○○クン！ 名前を書いてくれないと困っちゃうんだぞ！ 次回からボツにしちゃうからね！

ちゃっくんぽっぷ

1位 10万0650点（広島県の大塚貴光クン）

こんなにかわいいゲームなのに……、なんで1人しか応募してこないのサ！ ボクはおこっちゃうぞ！

チャンピオンシップロードランナー

1位 109万2600点（新潟県の佐藤弘明クン）

弘明クン、50面全部解いちゃったんだって!? スゴイ！ じゃ、今度はウル技のほうに投稿してもらおう！

ディグダグ

1位 30万8280点（三重県の奥田隆行クン）
2位 14万8990点（京都府の遠藤亮平クン）
3位 4万0950点（東京都の栗村君親クン）

もぐらさんになったつもりで穴ほりゲーム。モリを使って敵キャラをパンクさせちゃうのは、カイカ〜ン♡

デビルワールド

1位 15万1000点（栃木県の加藤泰尚クン）
2位 6万8900点（東京都の箱埼浩太郎クン）

アクマを何匹やっつけたのかな!?

ドンキーコングJR

1位 18万4300点（栃木県の加藤泰尚クン）
2位 10万5000点（埼玉県の深川太郎クン）

どのゲームでもかわいいキャラのマリオなのに、このゲームでは悪役なの!? たまにはいいか……!?

ドンキーコング3

1位 32万2800点（栃木県の加藤泰尚クン）
2位 21万1100点（愛知県の森藤正人クン）

温室育ちのゴリラなんて、聞いたことも、食ったこともない……。なんて言ってる某編集部員はバチアタリ。

忍者くん

1位 12万4710点（東京都の粟村君親クン）

知ってる？ 1画面クリアするたびにでてくるお月さまの中でおモチをついてるウサギさん！

ハイパーオリンピック

1位 99万9990点（東京都の佐藤誠之クン）（神奈川県の上西耕平クン）（京都市の小谷内良弘クン）
4位 86万5180点（東京都の土村直輝クン）
5位 24万2380点（滋賀県の宮西幸夫クン）

①100メートルダッシュ
1位 7秒24（札幌市の館島公夫クン）
2位 7秒67（三重県の奥田隆行クン）
3位 7秒82（岐阜県の森 健司クン）
4位 7秒89（愛知県の森藤正人クン）

②ロングジャンプ
1位 14メートル66センチ（札幌市の館島公夫クン）
2位 13メートル32センチ（三重県の奥田隆行クン）
3位 12メートル43センチ（岐阜県の森健司クン）

③110メートルハードル
1位 9秒64（札幌市の館島公夫クン）
2位 10秒12（三重県の奥田隆行クン）
3位 10秒45（岐阜県の森健司クン）

④やりなげ
1位 137メートル65センチ（札幌市の館島公夫クン）
2位 128メートル58センチ（三重県の奥田隆行クン）
3位 125メートル14センチ（岐阜県の森健司クン）

オリンピック選手もびっくりのスコアばっかだね。

パックマン

1位 38万7540点（和歌山県の太田政史クン）
2位 16万9260点（大阪府の小坂井和裕クン）

パクパクパクパク……食べすぎに注意……ネ♡

バルーンファイト

1位 60万3600点（栃木県の加藤泰尚クン）
2位 21万2350点（東京都の箱崎浩太郎クン）

お空をフワフワ、あ、その風船割っちゃイヤッ！

フィールドコンバット

1位 99万9900点（大阪府の山根憲二クン）
2位 7万5200点（埼玉県の太田崇クン）

発売されてから今回のメ切まで何日あったかな!?

フォーメーションZ

1位 99万9900点（福島県の丸弘樹クン）

これも最高点!? あ～ん先の楽しみなくなるよ～。

ポパイの英語遊び

1位 1万点（愛知県の石川貴太クン）

学校の勉強は嫌いでも、こういうのならOKネ！

マリオブラザーズ

1位 99万9990点（宮城県の矢口正明クン）
2位 84万1550点（栃木県の加藤泰尚クン）
3位 59万4900点（広島県の大塚貴光クン）

マリオとルイージは、仲良し？ ライバル？ ゲーム中のケンカはダメだよ！

レッキングクルー

1位 99万9800点（神奈川県の堀岡伸康クン）

お家をこわされちゃうモンスターたち、ちょっとかわいそうな気もするね！

ロードファイター

1位 5万4460点（埼玉県の太田崇クン）

崇クン、かくれキャラのコナミマンは出たかな？

以上、7月20日までに送られてきたハイスコアのうちの上位1～5位までの発表でした。これからも、このページの下の応募のきまりをよく読んで、どんどん送ってネ、待ってま～す。じゃあ、また来月会おうね。

応募のきまり

キミが得意なゲームのハイスコアがうつっているテレビの画面を写真に撮って送ってくれればOK！ 写真は、キミのハイスコアを証明するものだから、多少のブレはいいけれども、スコアが読解不能のものはボツ！ 明らかに不正な方法を使ってプレイをしたと思われるものもボツ！（38～39ページにどのゲームはどこを見るかという表があるから良く見てネ）。それから、必要事項に記入もれがある場合もボツにしちゃうんだぞ！

封筒には、キミの住所・郵便番号・氏名（匿名希望の場合はペンネームも）・年齢・学年・電話番号を必ず書いてネ！

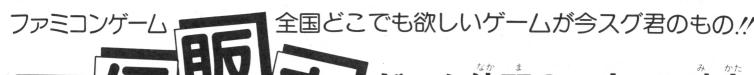
毎月のしめ切りは20日（必着）、発表は翌々月（9月20日しめ切りの分は11月8日発売の12月号にて発表）です。

●送り先
〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 ファミリーコンピュータマガジン編集部
「ハイスコアルーム」係

ハイスコアルーム テレフォン情報サービス

☎ 03-459-8000

でんわ番号がかわったよ。

〝ハイスコアルーム〟へ応募するキミのために、編集部では、最新ハイスコアの情報をテレフォンサービスしているよ。いつでも知りたい時に上の番号をダイヤルしてくれればいい。ただし、夕方から夜にかけての時間帯は回線が混雑するので、お話し中であった場合は、時間を少しずらすなどしてね。それからまちがい電話は厳禁！ 特に夜型のキミ、注意して！

送料無料

今月のおすすめ新作ゲーム(早くうまくなってみんなに差をつけろ!!)

●10ヤードファイト 4,900円
アメリカンフットボールがゲームになった。対戦相手は4チーム。スーパーチームは、なかなか手ごわいぞ!! キミのテクニックで、さぁ、タッチダウンだ。

●ハイパースポーツ 4,500円
スポーツの秋!! ハイパーオリンピックのコナミから新しいスポーツゲームが出たよ。種目は4種類。隠れキャラを出して、高得点をねらえ!!

●ゲイモス 4,500円
地平線の向こうから、敵がせまってくるぞ!! わっ地上からも攻撃してきた!! 3次元ゼビウスとも言えるニューゲームです。

●本将棋 4,500円
キミのレベルはどれ位？コンピューター相手にさあ対戦だ。知らないあいだにレベルを上げて、お父さんをギャフンと言わせよう。

●シティコネクション 4,900円
世界12ヵ国を車で大爆走!! パトカーから逃げながら地球中をかけめぐれ!! 知らないうちに地理の勉強にもなるゾ。

好評ヒット中ゲーム

ゲーム	価格	ゲーム	価格	ゲーム	価格	ゲーム	価格	ゲーム	価格
アイスクライマー	¥4,500	ゴルフ	¥4,500	チャンピオンシップ・ロード		ハイパーオリンピック	¥6,500	ポパイの英語遊び	¥4,500
アーバンチャンピオン	¥4,500	SASA	¥5,500	ランナー	¥5,500	パックマン	¥4,500	麻雀	¥4,500
イー・アル・カンフー	¥4,500	サッカー	¥4,900	テニス	¥4,500	バルーンファイト	¥4,500	マッピー	¥4,500
エキサイトバイク	¥5,500	ジッピーレース	¥4,500	デビルワールド	¥4,500	バンゲリングベイ	¥4,900	マリオブラザーズ	¥4,500
エクセリオン	¥4,500	スーパーアラビアン	¥4,500	テンヤードファイト	¥4,900	ピンボール	¥4,500	4人麻雀	¥4,500
F1レース	¥4,500	スターフォース	¥4,900	ドアドア	¥4,500	フィールドコンバット	¥4,500	レッキングクルー	¥5,500
エレベータアクション	¥4,900	スパルタンX	¥4,900	ドンキーコング	¥4,500	フォーメーションZ	¥4,500	ロードファイター	¥4,500
ギャラガ	¥4,500	スペースインベーダー	¥4,500	ドンキーコングJR	¥4,500	フラッピー	¥5,500	ロードランナー	¥4,500
ギャラクシアン	¥4,500	ゼビウス	¥4,900	ドンキーコングJRの算数遊び	¥4,500	フロンドライン	¥4,500	ワイルドガンマン	¥4,500
クルクルランド	¥4,500	ダックハント	¥4,500	ドンキーコング3	¥4,500	ベースボール	¥4,500	ドルアーガの塔	¥4,900
けっきょく南極大冒険	¥4,500	ちゃっくんぽっぷ	¥4,500	ナッツ&ミルク	¥4,500	ホーガンズアレイ	¥4,500	バトルシティ	¥4,500
五目ならべ	¥4,500	ディグダグ	¥4,500	忍者くん	¥4,500	ポパイ	¥4,500	ワープマン	¥4,500

ゲーム申し込み方法

○いちばん早い方法
下の申し込み用紙に欲しいゲームの名まえを書いて代金をそえ、現金書留で、ふぁみこんクラブまでおくって下さい。致着しだいスグ商品をおくります。

○その他の方法
ふぁみこんクラブまで、でんわまたははがきで申し込んだうえで下記の口座に代金を振り込んで下さい。入金を確認しだいスグ商品をおくります。

住友銀行青山支店 普通口座601710

☆送料はすべて無料です！
☆ファミコン本体やジョイスティックなどの通販も受け付中！

ふぁみこんクラブ
〒107 東京都港区青山3—10—41ジュエル青山403
TEL. 03(404)6029

IREM CORP・コナミ・アスキー・セタ・ジャレコ

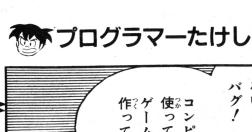
キリトリ線

現金書留申込用紙

住所						申込商品名	金額
氏名							
年令		学校		学年		合計金額	

ファミリーコンピュータ™
ファミリーベーシック™
ゲームポシェット①
全国の本屋さん、おもちゃ屋さんで会える
マンガとカセットでワンセット！
すぐに遊べるオモシロゲーム集だよ！
●「ゲームポシェット①」は、お近くの書店、がんぐ店でお求めください。なお、なかなか手に入りにくい方は、通信販売もご利用になれます。●通信販売の場合は定価（1980円）＋郵送手数料（300円）の計2280円を同封のうえ、「ゲームポシェット①希望」と明記して、現金書留で次の住所までお送りください。
〒105 東京都港区新橋1 -18-22第１日比谷ビル ㈱徳間コミュニケーションズ ビデオ部ゲームポシェット通販係
ファミリーベーシック（V2）用のゲームがなんとなんと24本！
お買い得の定価1980円
大人気発売中
任天堂ファミリーベーシック入門
ファミリーベーシックの重要参考書！
ファミリーベーシック入門を読んだら
キミだけのオリジナルゲームがつくれるよ！
オリジナルゲームをつくったら、
ファミコンマガジンに投稿しようね！
そ〜んなキミは、2重丸！
テクノポリス編集部：編著
すぐに遊べるゲームプログラム10本入り
オリジナルゲームが作れるようになる！
V3でも使える
任天堂のファミリーベーシック入門
定価880円
●キャラクタ呼び出し術
●プログラムの作り方
●コントローラでキャラを動かす方法
●キャラクタの動かし方・つかまえ方
●BG-GRAPHIC上手な使い方
●音楽・計算・エトセトラ
●オリジナル・ゲーム・プログラム10本
●V３で拡張された命令と変更点など
ファミリーベーシックのすべてがわかる！
売り切れ店続出
お近くの本屋さんで買ってね！
●ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックは任天堂の商標です

まんがで覚えるファミリーベーシック
わかる!
プログラマーたけし
第3回 できたぞ!
ぼくのゲームプログラム
原作 岡林なみへい
まんが 山田ゴロ

注※：プログラムの中にときどきある、まちがいのこと

（たけし）ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックに興味がある。父親ゆずりの、ちょっとあわてんぼう。小学6年生。

ウソだと思うならあした家に来な!
おれの作ったゲームを見せてやるから!

ようしもしうそだったら許さないぞ
たけしはウソツキだってビラまくぞ!

おうまいてもらおうじゃないの
あしたはたけしの大安売りってか!
売り
大安売り
大安

アハハハハハ…

どうしよう

(由紀)コンピュータ会社で働いている。たけしのお姉さん。家では、たけしとお父さんのコンピュータの先生である。20歳。

■キャラクタの動かしかたを決める DEF MOVE 命令

DEF MOVEの数字の意味

```
DEF MOVE (0) =SPRITE (0, 3, 1, 255, 0, 0)
```

①動作番号（動かすキャラクタにつける番号）

②キャラクタの種類

③方向の番号

④速さ（1がいちばん速い）

⑤一回で動く距離

⑥0だと文字のむこうがわ 1だと文字のこちらがわにキャラクタが見える

⑦色の番号（配色番号）

（ゴンベイ）たけしと由紀のお父さん。先天的なコンピュータアレルギーをもつ。しかし、最近はファミコン、ファミマガに夢中

1……上にのぼっていく

2……右ななめ上に飛ぶ

3……右に走る

4……右ななめ下に飛ぶ

5……下におりる

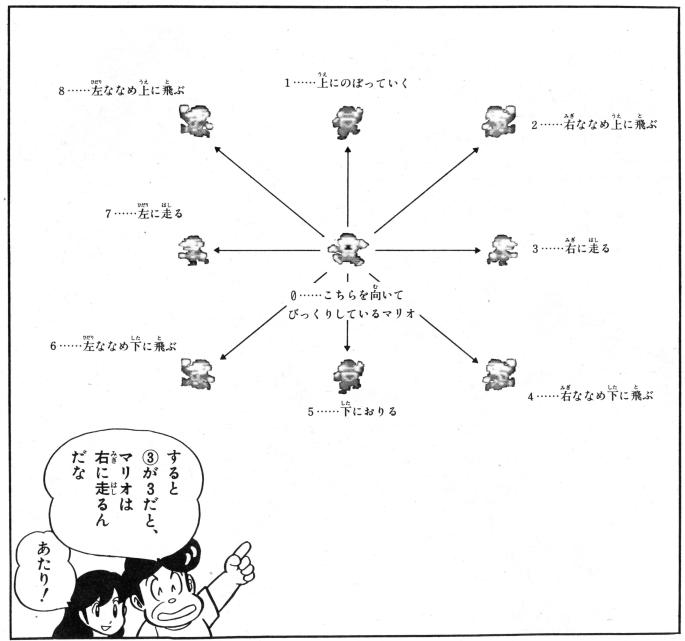
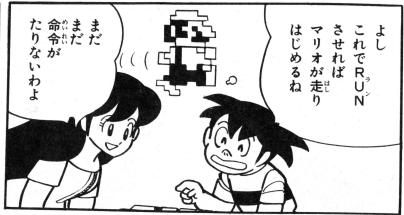
6……左ななめ下に飛ぶ

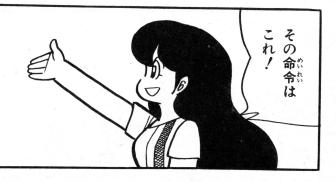
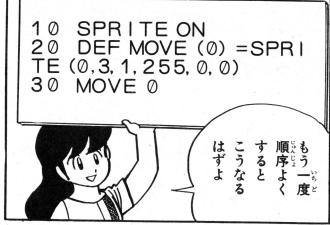
7……左に走る

8……左ななめ上に飛ぶ

0……こちらを向いてびっくりしているマリオ

すると③が3だと、マリオは右に走るんだな

あたり！

SPRITE ON
(キャラクタを表示しなさい)
MOVE 0
(0番のキャラクタを動かせ)

プログラマーたけし

（陽子）たけしと由紀のおかあさん。ふだんはやさしいけれど、たけしの0点の答案を見ると急にこうふんするクセがある。

❶Iコントローラの十字ボタン

8

2　　　　1

4

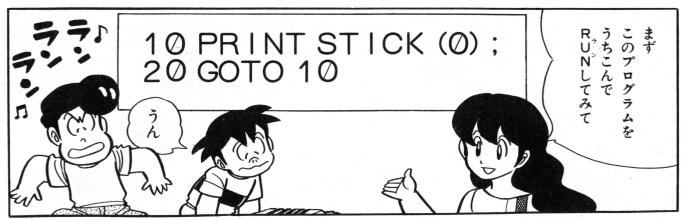
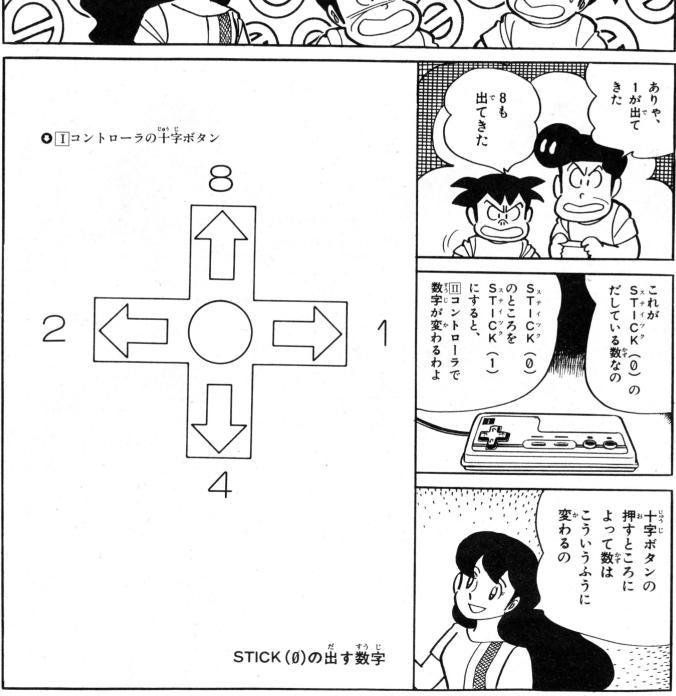
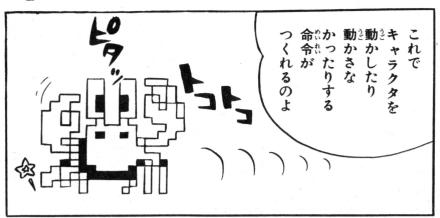
STICK(0)の出す数字

ありゃ、1が出てきた

8も出てきた

これがSTICK(0)のだしている数なの

STICK(0)のところをSTICK(1)にすると、IIコントローラで数字が変わるわよ

十字ボタンの押すところによって数はこういうふうに変わるの

IF THENの使い方

IF S=0 THEN MOVE 0

- IF S=0 — もし、Sが0なら
- THEN — そのとき
- MOVE 0 — 動作番号0番のキャラクタを動かせ

(Sが0でないときは、次の命令を実行する)

わかる？
ポカ〜ン
ぜーん
ぜん

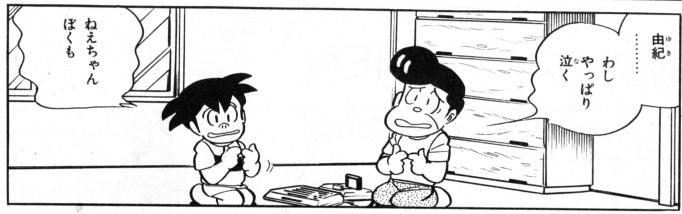
つまり
もし十字ボタンを
押して1ならば
マリオを動かして
1でなかったら
動かさないと
いうことよ

由紀……
わし
やっぱり
泣く
ねえちゃん
ぼくも

ウワ〜〜ン

もう
しかたが
ないわね
グスーン
もう
いいんだ
おねえちゃん

やっぱり
ぼくには
プログラムを
作るなんて
はじめっから
ムリ
だったんだ

明るくて
だれからも
好かれる
ウソツキに
なるぞ！
ニコッ
アホか
おまえは！
そうだよ
もう
～～～
さあ
たけし
このプログラム
うちこんで！
こ、これは
なんのゲームの
プログラム？
ゲームじゃないの
これをもとにして
たけしがゲームを
つくるのよ！
あ〜ん
そんなこと
いわれたって
できないよっ！
バカ！
カチャ
カチャ

```
10 VIEW:SPRITE ON:CGSET,0
20 DEF MOVE(0)=SPRITE (0,3,1
,4,0,0)
30 S=STICK(0)
40 IF S<>P THEN MOVE 0
50 P=S
60 GOTO 30
```

１０　ＶＩＥＷはＢＧ－グラフィックでかいた絵を呼び出す命令。ＣＧＳＥＴ，０はマリオの色をキチンと出す命令。：は１つの行に命令をいくつもつなげるときに使うもの。プログラムの最初にこうしておくと便利。

２０　右に走るマリオを、動作番号０に決めている。１回で動く距離を短くしてあるのがミソ。

３０　こうするとアルファベットのＳがそのときＳＴＩＣＫ（０）の出した数字を持つようになる。これからあとしばらくはＳがＳＴＩＣＫ（０）のかわりになる。

４０　〈〉は、「違う」という意味。つまり、＝の反対。これで、「Ｓの持っている数字とＰの持っている数字が違っていたら、動作番号０のキャラクタを動かせ」という命令になる。Ｐはいきなりあいさつもなしに出てきたけれど、はじめは０を持っている。

５０　ここでは、Ｓの持っている数字をＰに持たせている。つまり、ＰはＳの持っている数字と同じものを持つことになる。

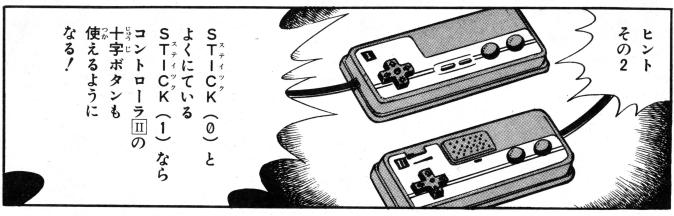
６０　３０行にもどって、今までと同じことをくりかえせという命令。よく使う命令なので、覚えておいてね。

このプログラムをゲームにするヒントをあげるわ!

ヒントその1
2人用にすればスコアがなくても競走して遊べる!

ヒントその2
STICK(0)とよくにているSTICK(1)ならコントローラⅡの十字ボタンも使えるようになる!

ヒントその3
SやPはプレイヤー1用なので2人用にするときはまた別のアルファベットを使うこと!

さったけしがんばって!
ひええっ
ようしねないでがんばるぞ!

注※※:『ハイパーマリオブラザーズ』で変な位置にキャラクタが出るときは、
27 POSITION 0, 0, 100:POSITION 1, 0, 100 RETURN という行をたしてください。

Iコントローラがプレイヤー1
IIコントローラがプレイヤー2
十字ボタンをハイパーでたたいて競走するゲームなんだ!

わーこれホントにたけしくんが作ったの?

うん!
ニコッ

う、うそだたけしくんにこんなのができるはずがない!
スックッ

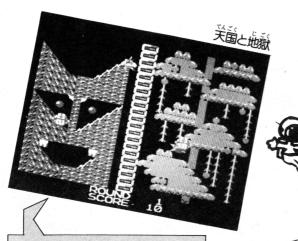
ひろしもうやめなよ
これはほんとにたけしがつくったんだよ
ひろしもいっしょに遊ぼうよ

来月号のたけしはスペースウォーゲームにチャレンジするぞ！

ファミリーベーシック™

打ちこんでRUN!

カチャ カチャ

天国と地獄

右に天国、左に地獄。BG-GRAPHICが最高だよ。ファミベのゲームは、背景でもたのしみたいね。

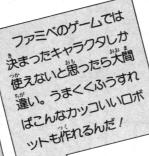
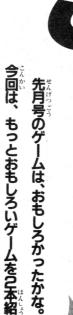
ファミベのゲームでは決まったキャラクタしか使えないと思ったら大間違い。うまくくふうすればこんなカッコいいロボットも作れるんだ！

クライシスゾーン

SCORE 4420　TOP 20000　MG 1

先月号のゲームは、おもしろかったかな。今回は、もっとおもしろいゲームを2本紹介するね。2本とも画面がすごくきれいだぞ。おまけにリアルタイムだからメチャクチャたのしめちゃうよ。それに、Q&Aで君もベーシックの疑問が解決するよ。

Q&A

キミの質問に答える

- ファミリーベーシックV1.0、V2.0、V3の違い。
- プログラミングって何？
- GRAPH キーの使い方。
- ゲームをスタートするには？
- BREAKって何？
- エラーが出たらどうする？

天国と地獄

作・有山直樹

きれいな画面とユニークな発想の物あつめゲームのけっさくだ!

⬆右が天国、左が地獄。アッとういうまにやられちゃった

このゲームの画面は、タイトルのとおり天国と地獄の両方を表している。見てわかるように、画面の左半分が地獄、右半分が天国だよ。それぞれ1人ずつニタニタがいて、キミの操作で同時に動くようになっているんだ。

キミは地獄のニタニタがほかのキャラクタにぶつからないように注意しながら、天国にあるリンゴを取ればいいというわけだ。

ニタニタの操作は、コントローラの十字ボタンで左右に動き、Bボタンで上昇する。なにもしないと落ちていき、画面の下まで落ちてしまうとゲームオーバーになっちゃうぞ。コントローラⅠのⒶボタンを押せば、ニタニタの降下は止まる。

天国にはリンゴが10個あって、1個取ると(通過すれば取ったことになるんだ)10点。10個全部取ると、次の面へ進めるよ。

地獄では上からファイターフライが下りてきて、これに当たるとゲームオーバー。また、天国から地獄へと画面を横切っていくニットピッカーにぶつかっても、ゲームオーバーになってしまうよ。

ただ、天国ではニットピッカーにぶつかってもだいじょうぶだ。

コントローラのつかいかた

I

ゲームスタート

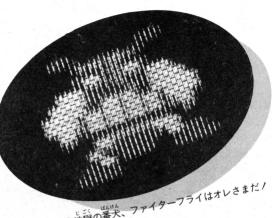
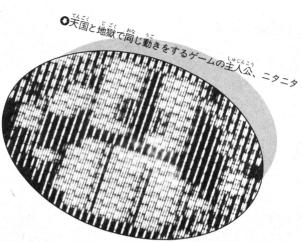
ニタニタの移動　ニタニタの上昇　ニタニタの降下停止

面をクリアするごとに、リンゴの位置も変わるし、ファイターフライやニットピッカーのスピードも速くなるから、むずかしくなるよ。

このゲームは、天国と地獄の両方を注意しなければならないから、なかなかたいへんだ。

さて、キミは何面まで進めるかな？

地獄の番犬、ファイターフライはオレさまだ！

天国と地獄で同じ動きをするゲームの主人公、ニタニタ

ベーシックプログラムリスト

```
100 SPRITEON:CLS:CGSET1,0:SC
=0:P=10:Q=10:TS=100:R=1:PLAY
"O3T4M1Y3V15C1EGEC7"
200 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="
XYZ「":DEFSPRITE1,(3,1,0,0,0)
="¥」^-"
210 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="
XYZ「":DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)
="¥」^-"
220 DEFSPRITE4,(0,1,0,0,0)="
<=>?"
230 DEFMOVE(0)=SPRITE(15,7,1
,110,0,3)
240 DEFMOVE(1)=SPRITE(10,0,1
,1,0,2)
300 P1=0:P2=1:P3=2:P4=3
310 X=60:Y=120:CLS:VIEW:GOSU
B1200:GOSUB1210
320 FORI=0TO18STEP2:N=RND(13
)+15:LOCATEN,I:PRINTCHR$(215
):NEXT
400 AX=RND(100)+10:AY=0
410 POSITION0,230,RND(140)+3
0:MOVE0
500 SPRITEP1:SPRITEP2,X,Y
510 SPRITEP3:SPRITEP4,X+120,
Y
```

初期設定

100行　SPRITEをONにして、これまでの画面をクリアし、ゲームの画面を設定する。スコアを0にして、ファイターフライの動くスピードを決める。面クリア判定用のスコアを与え、面を第1面にして音楽を鳴らす。

200行　SPRITE0をニタニタ①に、SPRITE1をニタニタ②にする。

210行　SPRITE2をニタニタ①に、SPRITE3をニタニタ②にする。

220行　SPRITE4をファイターフライにする。

230行　MOVE0をニットピッカーにする。

240行　MOVE1を爆発にする。

300行　ニタニタの形を決める変数の初期設定をする。

310行　ニタニタの座標を決める。画面をクリアし、背景を表示する。スコア・ラウンドを表示するサブルーチンに飛ぶ。

320行　画面の右側にリンゴを10個表示する。X座標は乱数で、Y座標は2座標おきに決めている。

400行　ファイターフライのX座標を乱数で決め、Y座標を0にする。

410行　ニットピッカーの初期座標を決めて、動かす。

キャラクタの表示と移動

500行　画面の左側（地獄）で、前のニタニタを消して、別の形のニタニタを表示する。

510行　画面の右側（天国）で、前のニタニタを消して、別の形のニタニタを表示する。

```
520 S=STICK(0):ST=STRIG(0)
530 IFST=0THENY=Y+4
540 IFST=4THENY=Y-4
550 IFS=1THENX=X+4
560 IFS=2THENX=X-4
570 IFX<12THENX=12
580 IFX>108THENX=108
590 IFY<24THENY=24
600 IFY>210THEN1100
610 SWAPP1,P2:SWAPP3,P4
700 SPRITE4,AX,AY
710 AY=AY+RND(P):AX=AX+RND(Q
)-RND(Q)
720 IFAX<12THENAX=12
730 IFAX>108THENAX=108
740 IFAY>210THENAY=240
750 IF MOVE(0)=0 THEN ERA0:G
OTO400
800 A$=SCR$((X+108)/8,(Y-24)
/8)
810 IFASC(A$)=215GOSUB1000
820 IF SC=TS THEN1010
900 IF ABS(AX-X)<8 AND ABS(A
Y-Y)<8 THEN1100
910 IF ABS(XPOS(0)-X)<8 AND
ABS(YPOS(0)-Y)<8 THEN1100
920 GOTO500
1000 LOCATE(X+108)/8,(Y-24)/
8:PRINT" ":SC=SC+10:PLAY"O4T
1C1":GOSUB1210:RETURN
1010 P=P+5:Q=Q+5:R=R+1:TS=TS
+100:PLAY"O3T1C3FA":GOTO300
1100 SPRITE0:SPRITE1:SPRITE4
:ERA0:POSITION1,X,Y:MOVE1
1110 PLAY"O3T4M1Y3V15A1GA6R3
G1FED#C5D5"
1120 LOCATE10,11:PRINT"GAME
OVER"
1130 IF STRIG(0)<>1 THEN1130
1140 ERA0:ERA1:SPRITE2:SPRIT
E3:GOTO100
1200 LOCATE10,21:PRINT"ROUND
 ";R:RETURN
```

キャラクタの表示と移動(つづき)

520行　コントローラIの値を読む。

530〜560行　コントローラIを使ってニタニタを動かす。

570〜600行　ニタニタの移動する範囲を決める。

610行　P1とP2、P3とP4の値を入れかえる。これでニタニタの形が変わる。

700行　ファイターフライを表示する。

710行　ファイターフライの次に動く位置のX座標、Y座標の値を乱数で決める。

720行　ファイターフライのX座標が12より小さいなら、12にせよ。ファイターフライの左方向の範囲を設定。

730行　ファイターフライの右方向の範囲を設定。

740行　ファイターフライの下方向の範囲を設定。

750行　もしニットピッカーが止まっていたなら、ニットピッカーを消して400行へ飛ばす。

判断

800〜810行　天国のニタニタのいる場所の画面を読み、それがリンゴなら、1000行のサブルーチンへ飛ぶ。

820行　もし面クリアなら1010行へ飛ばす。

900行　ニタニタとファイターフライが、衝突したなら、1100行へ飛ばす。

910行　ニタニタとニットピッカーが、衝突したなら、1100行へ飛ばす。

1000行　リンゴを取ったときの処理をする。

1010行　ゲームをむずかしくして次の面にする。

ゲームオーバーの処理

1100行　地獄のニタニタ、ファイターフライ、ニットピッカーを消し、爆発を表示する。

1110行　音楽を鳴らす。

1120行　指定の位置にゲームオーバーの表示をする。

1130行　スタートボタンが押されるまで、この行を繰り返す。

1140行　ニットピッカー、爆発、天国のニタニタを消し、100行へ飛ばす。

スコア・ラウンドの表示

1200行　ラウンド表示のサブルーチン。指定の位置にラウンドの表示をする。

変数リスト

SC：スコア
TS：面クリア判定用スコア
R：面の数
X, Y：ニタニタの座標
AX,AY：ファイターフライの座標
I, N：リンゴ書こみの座標
P：ファイターフライ降下スピード
Q：ファイターフライ左右移動量
P1〜P4　ニタニタの動作

```
1210 LOCATE10,22:PRINT"SCORE
 ";SC:RETURN
```

スコア・ラウンドの表示(つづき)

1210行　スコア表示のサブルーチン。指定の位置にスコアの表示をする。

プログラムの改造にチャレンジ!!

```
100 SPRITEON:CLS:CGSET1,0:SC
=0:P=10:Q=10:TS=100:R=1:PLAY
"O3T4M1Y3V15C1EGEC7"
```

ゲームのむずかしさをかえる……100行のPの値を大きくするとむずかしくなり、小さくするとやさしくなる。

```
100 SPRITEON:CLS:CGSET1,0:SC
=0:P=10:Q=10:TS=100:R=1:PLAY
"O3T4M1Y3V15C1EGEC7"
900 IF ABS(AX-X)<8 AND ABS(A
Y-Y)<8 THEN1100
910 IF ABS(XPOS(0)-X)<8 AND
ABS(YPOS(0)-Y)<8 THEN1100
```

もっともっとむずかしくする……100行のPとQを20にして、900行、910行の8を16にする。

BGグラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0														A10	A03			I33	I33			M73		I33	I33	I33	I33	
1														A10	A03		I03	M53	M53	I23		M73	I03	I13	I13	I13	I13	I23
2		G10										G00		A10	A03	I03	M53	M53	M53	M53	I23	M73						
3		G20	G10								G00	G40		A10	A03	I03	I13	I13	I13	I13	I13	I23		I33	I33	I33	I33	
4		G20	G30	G10						G00	G40	G40		A10	A03		H43			H43		M73	I03	M53	M53	M53	M53	I23
5		G20	G30	G30	G10				G00	G40	G40	G40		A10	A03		H43			H43		I03	I13	I13	I13	I13	I13	I23
6		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03		H43					M73			H43			H43
7		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03		H43		I33	I33		M73			H43			H43
8		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03		H43	I33	I33	I33	I33	M73		I33				H43
9		G10				B40	G40	D00				G00		A10	A03		I03	I13	I13	I13	I13	M73	I03	M53	I23			H43
10		G20	G10		G70		G40		G70		G00	G40		A10	A03			H43		H43		I03	M53	M53	M53	I23		
11		G20	G30	G10			G40			G00	G40	G40		A10	A03			H43		H43	I03	M53	M53	M53	M53	M53	I23	
12		G20	G30	G30	G10		G40		G00	G40	G40	G40		A10	A03			H43			I03	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I23
13		G20	G30	G30	G30	G10	G40	G00	G40	G40	G40	G40		A10	A03							M73		H43	H43		H43	
14		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03			I33	I33	I23		M73		H43	H43		H43	
15		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03		I03	M53	M53	M53	I23	M73		H43	H43		H43	
16		G20	G30	F20						F20	G40	G40		A10	A03	I03	M53	M53	M53	M53	M53	I23			H43		H43	
17		G20	G30	G10						G00	G40	G40		A10	A03		I03	M53	M53	M53	M53	M53	I23		H43		H43	
18		G20	G30	G30	G10				G00	G40	G40	G40		A10	A03			I03	M53	M53	M53	M53	M53	I23			H43	
19		G20	G30	G30	G30	G30	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03			I03	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I23		H43	
20		G20	G20	G20	G20	G20	G40	G40	G40	G40	G40	G40		A10	A03							I43						

わっ! スゴ〜〜いキャラクタだ
V3を使えばここまでできるゾ!

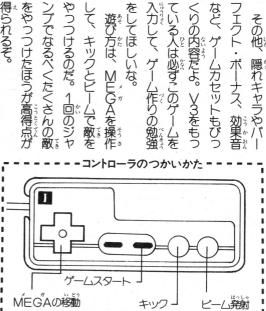
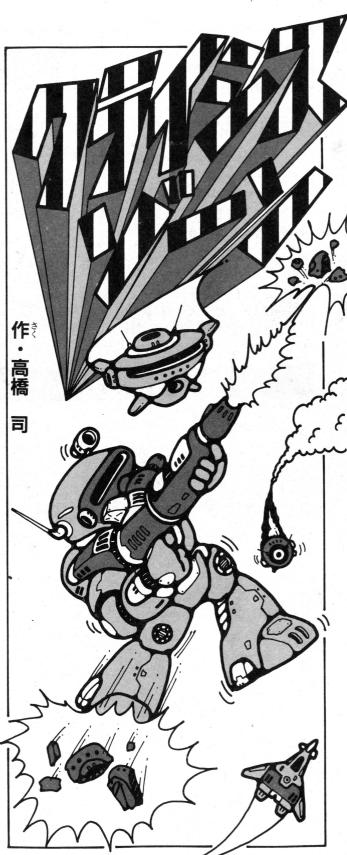
作・高橋司

前からくる敵はビーム砲、後ろの敵にはキック!

このゲームはシューティングゲームだけど、ただのシューティングゲームではない。なんと、メインキャラクタのMEGAがオリジナルなのだ。

画面を見れば、これがベーシックでつくられたゲームだとは信じられないぐらい、すばらしいゲームだ。ファミコンでこんなオリジナル・キャラクタができるとは、びっくりしてしまうね。

キャラクタだけがスゴイのではない。ゲーム自体も、ただシューティングするだけでなく、キックという新しい技を入れたり、地面が横に動いているように見えたりするなど、めちゃくちゃおもしろいゲームになっているんだ。

その他、隠れキャラやパーフェクト・ボーナス、効果音など、ゲームカセットもびっくりの内容だよ。V3をもっている人は必ずこのゲームを入力して、ゲーム作りの勉強をしてほしいな。

遊び方は、MEGAを操作して、キックとビームで敵をやっつけるのだ。1回のジャンプでなるべくたくさんの敵をやっつけたほうが高得点が得られるぞ。

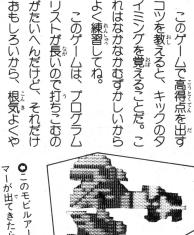
1つの面に出てくるすべての敵をやっつけると、パーフェクトとなって、MEGAが1人ふえる。

面クリアは、地面を歩いてあらわれるモビルアーマーとMEGAが合体したときだ。
このゲームで高得点を出すコツを教えると、キックのタイミングを覚えることだ。これはなかなかむずかしいからよく練習してね。
このゲームは、プログラムリストが長いので打ちこむのがたいへんだけど、それだけおもしろいから、根気よくやってね。

○ちょっとゆだんすると、敵に当たって爆発炎上!

○MEGAとモビルアーマーの合体面クリア

○このモビルアーマーが出てきたら幸運のしるし

○これがうわさの、ビーム砲をかかえたMEGAなのだ

ベーシックプログラムリスト

```
10 GOSUB 680
20 GOTO 610
30 POKE &H4015,&HF
40 S=0:U=3:RN=1:SF=2:SB=2:BC
=0:BS=150
50 LOCATE 8,10:PRINT"GAME ST
ART!":GOSUB 860
60 T=0:E=0:L=0
70 X=80:Y=128:X1=240:G=0:F=0
:W=0:GOSUB 770:GOSUB 580
80 POKE &H4015,&HF
90 POKE &H4008,&H1F,&H0,Y,&H
81
100 K=STICK(0):X=X+((K=2)-(K
=1))*4:X=X+((X>144)-(X<40))*
4
110 W=W+2
120 Y=Y+W:IF Y<133 THEN GOTO
 150
130 Y=132:W=-20:S=S+F*F:E=E+
F:LOCATE 5,22:PRINT S;"0":IF
 F>5 THEN POSITION 4,224,144
:MOVE 4:S=S+BS
140 F=0
150 SPRITE 0,X,Y:SPRITE 1,X,
Y+16:SPRITE 2,X+16,Y+8
```

初期設定

10行　初期設定のサブルーチン①に飛べ。
20行　ゲームスタート前入力のサブルーチンに飛べ。
30行　&H4015番地に&HFを書き込み、効果音をだす。
40行　スコア、MEGAの数、面数、敵のスピード、隠れキャラの初期設定をしている。
50行　指定の位置にメッセージを表示し、ゲームスタートのMUSICサブルーチンに飛ぶ。
60〜70行　タイム、敵をやっつけた処理用、MEGAの初めの位置、MEGAのジャンプ増分を決める。初期設定のサブルーチン、諸数値表示のサブルーチンへ飛ばす。
80行　30行と同じ。

MEGAの移動と表示

90行　音を鳴らす。
100行　コントローラⅠの十字ボタンの値を読み、MEGAのX方向の移動量を求める。
110行　MEGAのジャンプの増分を決める。
120行　MEGAのY方向への移動を求め、MEGAのY座標が133より小さければ150行へ飛ばす。
130行　MEGAのY座標、ジャンプの増分、スコアを決め、スコアを表示する。もしキャラクタを5つやっつけたら、隠れキャラの初めの位置を決め、MOVE文で動かしてスコアをふやす。
140行　隠れキャラ出現用の変数を0にする。
150行　MEGAを表示する。

```
160 SPRITE 7:IF X1<200 THEN
X1=X1+32:SPRITE 7,X1,Y1
170 K=STRIG(0)
180 IF M=1 OR K<>8 THEN GOTO
 220
190 M=1:X1=X:Y1=Y+8:FOR I=0
TO 3:IF ABS(YPOS(I)-Y1)<16 A
ND XPOS(I)>X THEN CAN I:F=F+
1:G=1
200 X1=X1+24:SPRITE 7,X1,Y1:
NEXT
210 IF G=1 THEN G=0:POKE &H4
00C,&H4,&HFF,&H88,&HFF:GOTO
280
220 IF M=1 OR K<>4 THEN GOTO
 270
230 POKE &H684,65,143,106,22
5:SPRITE 1,X,Y+16
240 M1=1:FOR I=0 TO 3:IF ABS
(YPOS(I)-8-Y)<12 AND ABS(XPO
S(I)-X)<16 THEN CAN I:F=F+1:
G=1
250 NEXT
260 IF G=1 THEN G=0:POKE &H4
00C,&HC5,&HC5,&HF,&H0:GOTO 2
80
270 IF K=0 THEN M=0:IF M1=1
THEN POKE &H684,65,160,102,1
02:M1=0
280 SPRITE 7:IF X1<200 THEN
X1=X1+32:SPRITE 7,X1,Y1
290 FOR I=0 TO 1:IF MOVE(I)=
0 AND RND(8)=0 THEN DEF MOVE
(I)=SPRITE (8,7,SF,104,1,0):
POSITION I,224,RND(64)+56:MO
VE(I):L=L+1
300 NEXT
310 FOR I=2 TO 3:IF MOVE(I)=
0 AND RND(8)=0 THEN DEF MOVE
(I)=SPRITE (9,3,SB,104,1,0):
POSITION I,16,RND(64)+56:MOV
E(I):L=L+1
```

MEGAの攻撃と判定

160行　レーザーの表示

170行　コントローラのボタンの値を読む。

180行　レーザーが撃たれているかコントローラIのⒶボタンが押されていないなら220行へ飛ぶ。

190行　レーザーのフラグを1にして、レーザーの初めの座標を決める。レーザーが命中したら、そのスプライトを未定義にして、敵のやっつけられた数の変数の値をふやす。

200行　レーザーのX座標をふやして、レーザーを表示する。NEXTは、190行のFOR文に対応する。

210行　レーザーが命中していたら（G＝1)、G＝0にして、音を鳴らして、280行へ飛ばす。

220行　レーザーが撃たれているか、コントローラIのⒷボタンが押されていなければ、270行へ飛ぶ。

230行　スプライト1番のエリアにMEGAのデータを書きこみ、表示している。

240行　キックのフラグを1にして、もし命中していたら、そのスプライトを未定義にして、敵のやっつけられた数の変数の値をふやして、キックが命中したフラグを1にする。

250行　240行のFOR文に対応するNEXT文。

260行　キックが命中していたら、そのフラグを0にして、音を鳴らし、280行に飛ばす。

270行　コントローラIのボタンが押されていなかったら、レーザーのフラグを0にして、キックのフラグが1ならば、スプライト1番のエリアにMEGAのデータを書きこんで、キックのフラグを0にする。

280行　レーザーを消して、そのX座標が200より小さいなら、次の場所にレーザーを表示する。

キャラクタ作りと移動

290行　MOVE文の0番、1番が止まっていて、8までの乱数が0なら、MOVEの0番、1番をスターキラーに決めて、初めの動作位置を決めて、動かす。

300行　290行のFOR文に対応するNEXT。

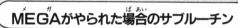
310行　MOVEの0番、1番が止まっていて、乱数が0なら、MOVEの0番、1番をスターシップに決め、初めの動作位置を決めて動かす。

320行　300行のFOR文に対応するNEXT文。

330行　地面が動いているようにしている。

```
320 NEXT
330 D=A:A=B:B=C:C=D:PALETB 3
,47,A,B,C
340 FOR I=0 TO 3:IF ABS(XPOS
(I)-X)<12 AND ABS(YPOS(I)-Y)
<12 THEN Z=1:I=3:GOTO 350
350 NEXT
360 IF Z=1 THEN GOTO 390
370 T=T+1:IF T=500 THEN 450
380 GOTO 90
390 CUT 0,1,2,3,4:FOR I=0 TO
 2:DEF SPRITE I,(3,1,0,0,0)=
CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182
)+CHR$(183):NEXT
400 SPRITE 0,X,Y:SPRITE 1,X,
Y+16:SPRITE 2,X+16,Y+8
410 FOR I=0 TO 8:POKE &H400C
,&H21,&HFF,&HE,0:FOR J=1 TO
200:NEXT:NEXT:POKE &H400C,&H
2F,&HFF,&HE,0:FOR I=0 TO 200
0:NEXT:CAN 0,1,2,3,4
420 Z=0:POKE &H400C,0,0,0,0
430 U=U-1:IF U=0 THEN GOTO 8
20
440 GOTO 70
450 FOR I=0 TO 3:IF MOVE(I)=
-1 THEN L=L-1
460 NEXT
470 CAN 0,1,2,3,4:DEF SPRITE
 4,(0,1,0,1,0)=CHR$(65)+CHR$
(173)+CHR$(153)+CHR$(159)
480 DEF SPRITE 5,(0,1,0,0,0)
=CHR$(173)+CHR$(65)+CHR$(159
)+CHR$(153)
490 FOR I=180 TO X-8 STEP -1
:SPRITE 4,I,144:SPRITE 5,I+1
6,144:POKE &H4000,&H1F,&H7F,
I,&H81:FOR J=0 TO 20:NEXT:NE
XT
```

判断

340行　MEGAと敵が衝突したら、Z=1（衝突した）にする。
350行　340行のFOR文に対応するNEXT文。
360行　MEGAと敵が衝突したら（Z=1)、390行へ飛べ。
370行　タイムをふやし、タイムが500なら450行へ飛べ。
380行　90行へ飛ばす。

390行　スターキラー、スターシップ、隠れキャラの動きを止める。SPRITE 0番、1番、2番を爆発にする。
400行　前行で決めた爆発を指定の位置に表示する。
410行　音を鳴らし、MOVE 0～4番を未定義にする。
420行　MEGAと敵の衝突のフラグを0にして、音のデータを書きこむ。
430行　MEGAの数を1つへらして、もしMEGAの数が0なら820行に飛ばす。
440行　70行に飛ばす。

面クリアの場合のサブルーチン

450行　スターキラー、スターシップ、隠れキャラが動いていたなら、キャラの数の変数を1つへらす。
460行　450行のFOR文に対応するNEXT文。
470行　キャラクタを未定義にする。SPRITE 4番を面クリアのキャラクタに決める。
480行　SPRITE 5番を面クリアのキャラクタに決める。
490行　面クリアのキャラクタを動かし音を鳴らす。

```
500 SPRITE7:FOR I=Y TO 120:S
PRITE 0,X,I:SPRITE 1,X,I+16:
SPRITE 2,X+16,I+8
510 POKE &H4000,&HF,&H7F,I,&
H82:FOR J=0 TO 20:NEXT
520 NEXT
530 RN=RN+1:ON ((RN+3) MOD 4
)+1 RESTORE 640,650,660,670:
READ SF,SB,BC,BS:IF RN>8 THE
N SF=1:SB=1:BC=4:BS=300
540 S=S+F*F:E=E+F:IF E=L THE
N LOCATE 10,10:PRINT "PARFEC
T":LOCATE 9,11:PRINT "EXTEND
+1!":U=U+1:PLAY "O5B1GBGBGBG
BGBGBGBGBGBGBGO3"
550 LOCATE 10,10:PRINT "CLEA
R!!":GOSUB 920
560 SPRITE 4:SPRITE 5
570 GOTO 60
580 VIEW:LOCATE 0,22:PRINT"S
CORE";S;"0":LOCATE 24,22:PRI
NT"MG";U;:LOCATE 13,22:PRINT
 "TOP";HS;"0";:LOCATE 11,23:
PRINT "ROUND";RN;
590 FOR I=11 TO 17 STEP 2:CO
LOR I,23,3:NEXT:FOR I=13 TO
23 STEP 2:COLOR I,22,2:NEXT
600 RETURN
610 VIEW:LOCATE 8,9:PRINT"CR
ISIS ZONE":LOCATE 9,11:PRINT
"HIT START":LOCATE 10,19:PRI
NT CHR$(180);"TSUKASA"
620 IF STRIG(0)=1 THEN VIEW:
GOTO 30
630 GOTO 620
640 DATA 2,2,0,150
650 DATA 1,2,0,150
660 DATA 2,1,2,300
670 DATA 1,1,2,300
680 SPRITE ON
690 VIEW:CGEN 2:CGSET 1,1
```

面クリアの場合のサブルーチン(つづき)

500行　レーザーを消して、MEGAを表示する。
510行　音を鳴らし、20だけ時間をおく。
520行　500行のFOR文に対応する。これで、MEGAを動かしている。
530行　面数を1つふやし、面数によってどの行のデータを読むか決め、データを読む。面数が8以上なら、敵のスピード、隠れキャラの種類、得点を変える。
540行　スコアをふやし、やっつけた敵の数と出てきた敵の数が同じなら、メッセージを表示する。MEGAの数をふやして、音楽を鳴らす。
550行　指定の位置にメッセージを表示し、920行のサブルーチンへ飛ぶ。
560行　面クリアのキャラクタを消す。
570行　60行へ飛ばす。

数の表示のサブルーチン

580行　背景を表示し、スコア、MEGAの数、ハイスコア、面数を表示する。
590行　配色番号を指定する。
600行　メインルーチンにもどる。

スタート前の入力のサブルーチン

610行　背景を表示し、メッセージを表示する。
620行　スタートボタンが押されたら、背景を表示して、30行へ飛ぶ。
630行　620行へ飛ぶ。

データ

640～670行　敵のパターンと隠れキャラを作るデータ。

つづくョ!!

```
700 DEF SPRITE 7,(3,1,1,0,0)
=CHR$(178)+CHR$(179)+CHR$(17
8)+CHR$(179)
710 PALETS 1,47,16,0,2
720 PALETB 0,47,48,16,0
730 PALETB 3,0,9,42,26
740 PALETB 2,47,38,39,22
750 X=0:Y=0:X1=0:G=0:W=0:S=0
:A=9:B=42:C=26:F=0:HS=2000
760 RETURN
770 DEF SPRITE 0,(1,1,0,1,0)
=CHR$(153)+CHR$(160)+CHR$(15
7)+CHR$(205)
780 DEF SPRITE 1.(1.1.0.1.0)
=CHR$(65)+CHR$(160)+CHR$(102
)+CHR$(102)
790 DEF SPRITE 2.(3.1.0.1.0)
=CHR$(125)+CHR$(176)+CHR$(17
9)+CHR$(178)
800 DEF MOVE(4)=SPRITE(BC,7.
1,104,1,0)
810 RETURN
820 SPRITE 0:SPRITE 1:SPRITE
 2
830 LOCATE 10.10:PRINT "GAME
 OVER":GOSUB 960
840 IF S>HS THEN HS=S
850 GOTO 610
860 PLAY "V8O3T1:V8O2T1:V8O1
T1"
870 PLAY "Y1M1:Y1M1:Y1M1"
880 PLAY "R9R7C6F3:R9R:C7CCC
":PLAY "G8E5A8F5:E6C3E6C3F6D
3F6D3:CCCC"
890 PLAY "GFEDECT2:G6E3G6E3C
5ECT2:CCCCT2"
900 RETURN
910 REM--CREAR--
920 PLAY "C6CC5:E5C3C5C3C5:G
5GGG":PLAY "C6CC5:C5C3C5C3C5
:EECC"
```

初期設定のサブルーチン①

680行　SPRITEをONにする。
690行　背景を表示し、画面を設定する。
700行　SPRITE7番を爆発に決める。
710行　スプライト面の表示色を設定する。
720～740行　BG面の表示色を設定する。
750行　MEGAの座標、レーザーのX座標……などの変数の初期設定をしている。
760行　メインルーチンにもどる。

初期設定のサブルーチン②

770～790行　SPRITE0番～2番でMEGAのキャラクタを決めている。
800行　MOVE4番を隠れキャラにする。
810行　メインルーチンにもどる。

ゲームオーバーの処理

820行　MEGAを消す。
830行　ゲームオーバーの表示をして、メインルーチンにもどる。
840行　スコアがハイスコアより大きかったら、そのスコアをハイスコアにする。
850行　610行に飛ばす。

音楽をならすサブルーチン

860～900行　ゲームスタートの音楽サブルーチン。
910～940行　面クリアの音楽サブルーチン。
950～990行　ゲームオーバーの音楽サブルーチン。

おしまい!

```
930 PLAY "E6EE5:G5G3G5G3G5:F
FCC":PLAY "G6GG5:G5G3G5G3G5:
DDGG":PLAY "C6C5:C5E3C5:CC3C
5"
940 RETURN
950 REM--GAME OVER--
960 PLAY "B6O4C3:R7:R7":PLAY
 "D6C3O3B6A3:E6E3E6E3:C6C3E6
E3"
970 PLAY "G6F3E6D3:G6G3G6G3:
C6C3E6E3":PLAY "C6C3O4C6C3:F
6F3F6F3:D6D3G6G3"
980 PLAY "C6O3:E6:C6"
990 RETURN
```

変数リスト

S：スコア
HS：ハイスコア
U：MEGAの数
RN：面の数
SF：前方からの敵のスピード
SB：後方からの敵のスピード
BC：隠れキャラのNo.
BS：隠れキャラの得点
T：タイム
E.L.F.G：敵の処理用
X.Y：MEGAの座標
X1.Y1.：レーザーの座標
W：MEGAジャンプの増分
K：スティク用
M：レーザーのフラグ
M1：キックのフラグ
A.B.C.D：地面スクロール用

BGグラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
1	M60	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L70	M60
2	M60	L40																									L40	M60
3	M60	L40								G61						G51									G63		L40	M60
4	M60	L40		G50																		G61					L40	M60
5	M60	L40																									L40	M60
6	M60	L40				G63			G50					G51													L40	M60
7	M60	L40																						G51			L40	M60
8	M60	L40										G60	G60					G63									L40	M60
9	M60	L40					G61		G50																		L40	M60
10	M60	L40							G60		G60																L40	M60
11	M60	L40										G50												G63			L40	M60
12	M60	L40		G52					G50							G51					G50			G63			L40	M60
13	M60	L40																									L40	M60
14	M60	L40		G01	G11	G01	G11			G01	G11							G01	G11					G01	G11		L40	M60
15	M60	L40	G01	G21	G31	G21	G31	G11	G01	G21	G31	G11			G01	G11	G01	G21	G31	G11	G01	G11	G01	G21	G31	G11	L40	M60
16	M60	L40	G21	G21	G31	G21	G31	G31	G21	G21	G31	G31	G11	G01	G21	G31	G21	G21	G31	G31	G21	G31	G21	G21	G31	G31	L40	M60
17	M60	L40	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	L40	M60
18	M60	L40	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	M73	M53	M63	L40	M60
19	M60	L50	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	M00	M60
20	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60

ファミリーベーシック なんでも答えちゃう

ファミリーベーシックの連載も3回目をむかえたが、みんなの疑問や質問がたくさん編集部までとどいている。そこでこのコーナーでは、これまでに寄せられた質問の中からいくつかを選んで答えることにした。これからもわからないところがあったら、ドシドシ質問してね。なんでも答えちゃう。

質問 V3用のゲームはボクの持っているファミリーベーシックでは遊べませんか。

答 もしキミの持っているカセットがV1.0やV2.0なら、V3用のゲームはできないよ。

ファミリーベーシックのカセットには、V1.0、V2.0、V3の3種類があることは知っているかな。この3つは、ベーシックの能力が違うんだ。

V1.0、V2.0は、ファミリーベーシックを買うと付いてくる黒いカセットで、V3は別売の赤いカセットのことだよ。

ファミリーベーシックを買ったとき、V1.0とV2.0のどちらが付いてくるかは、君がファミリーベーシックを買った時期によって違う。去年の12月頃までに買った人にはV1.0が付いてきて、それ以後に買った人にはV2.0が付いてきている。

キミの持っているファミリーベーシックがV1.0かV2.0かわからないときの見わけ方を説明するね。

まず、BASICの初期画面にする。やり方はGAMEBASICの初期画面で1のBASICを選べばいいんだ。そうすると左の写真のような画面がでてくるよ。この画面でキミのカセットがV1.0かV2.0か見わけることができるんだ。写真1を見てね。画面の一番上に「NS-HUBASIC V1・0」とあるよね。

このように表示されたら、君のカセットは、V1.0だ。次に、写真2を見てね。同じように画面の一番上に「NS-HUBASIC V2・1A」とあるね。このVのあとが2…となっていたら、君のカセットはV2.0だよ。

V3のカセットは、写真3のようになっている。このようにVは、ちょっとむずかしいけどバージョンという意味で、その頭文字のVを表しているというわけ。V3は、V1.0やV2.0よりもメモリの量が大きくなっているし、新しい命令も加わっているので、V3のゲームはV1.0やV2.0じゃできないんだ。

写真1
写真2
写真3

おしまい!! ファミリーベーシック なんでも答えちゃう

質問 「ベーシックでプログラムする」とはどういうことですか。

答 まず、プログラムとは何かから説明するね。プログラムとは、キミがコンピュータにやらせたいことをコンピュータにわかる言葉で順序よく書いたものなんだ。しかも、コンピュータって人間みたいに常識とか経験でものを考えることができないから、いろんな場合についてキミが考えてあげなければならないんだ。そんな言葉の一つがBASICというわけ。だからキミが友人に物事を説明するように、コンピュータにも何をやらせたいのかをBASICという言葉で説明してあげればいいんだ。

質問 8月号72ページの「ブラックジャック」の320行の"╭"や"─"はどのように打ちこむのですか。

答 まず、カナキーを押してカナモードにする。そしてGRPHキーを押しながら、8、6、9、7、0、=とキーを押すと、╭、─、╮、│、╰、╯がでるよ。

質問 画面にBREAK IN…と出たのですが。

答 プログラム実行中にSTOPキーを押したときに出るよ。プログラムの実行が……行で止まったことを示しているんだ。

質問 プログラムリストを全部打ちこんだのですがゲームがはじまりません。どうしてですか。

答 プログラムは打ちこんだだけではゲームははじまらないよ。ゲームをはじめるには「プログラムを実行しなさい」という命令をファミコンに与えてやらなければいけないんだ。それが「RUN」という命令だよ。RUNと打ちこんでリターンキーを押すか、またはキーボードのF8キーを押せば命令は実行されるが、データレコーダーを持っている人はその前にセーブしておこうね。

質問 もしエラーが出たらどうしたらよいでしょうか。

答 せっかく苦労してプログラムを打ちこんだのにRUNさせたら「〇〇ERROR IN ××」と画面にでてゲームができないなんてことがあるよね。これがエラーだよ。これは、××行に〇〇というエラーが起こったという意味なんだ。

それでは、エラーに対処する基本的な方法を、説明するね。

SN ERROR IN 〇〇 の場合は、〇〇行で文法間違いがあるということなので、「LIST 〇〇」で〇〇行のリストを出して、その行をなおせばいいんだ。

IL ERROR IN 〇〇 の場合、このエラーは変数の中にへんな値が入っていることが多いんだ。たとえば、SCR$(X, Y)のXやYの値が、画面の座標の範囲内にない場合などだね。こんなときは、「?X」でXの値を調べて、Xの値がおかしければ、Xについてリストを逆にたどっていけば、エラーの原因がわかるよ。

キミのつくったゲームを見たい!
おもしろプログラム大募集

ファミコンマガジンでは、おもしろいゲームを募集しています。どんどん応募して下さい。そのさい注意することは、

(1) 必ずキミ自身が作ったオリジナルであること。二重投稿は厳禁。参考にした本、ゲームも書いてね。
(2) 必ずテープで、A面にBGを、B面にBASICをセーブする。
(3) 遊び方、プログラムの説明、変数表をできるだけくわしく書いてね。
(4) 住所、氏名、電話番号、年齢、学年、学校名、性別もわすれずに。

送り先
〒105 東京都港区新橋4―10―1
徳間書店
ファミリーコンピュータマガジン
編集部プログラム係

待っているよ。

必勝法タウン

スターフォース

ハドソン

主要キャラ別必殺技データ

ガリ

あまり弾を出さないガリに対しては画面上方で左右に動いてビーム砲を連射すればいいが、弾をたくさん出すやつは、左右に動きまわらず上下移動で全滅させるほうがよい。なぜなら、ファイナルスターが画面中央より左にいれば右から、右にいれば左から出てくる性格をもっているため、ファイナルスターを左右に動かせばそれにつれてガリも左右から出てきて目茶苦茶に攻撃してくるからだ。

ティッタ

直進してくるティッタは、ファイナルスターの横座標と同じになると反転上昇し、今度はファイナルスターの縦座標にあわせて攻撃してくる。このときまちぶせ的に連射して撃ちおとすという方法をとってもいいが、メーウス、ガドーバなどとの混合攻撃の場合はかなり危険。ファイナルスターの縦座標で全滅させる方法はアルファエリアかベータエリアぐらいでしか使わず、それ以後は画面に出たらすぐ撃ちおとすという方法をとるといい。

エトリ

直進してきて、2回向きを変え、去っていくキャラクタ。やっつけ方は、インベーダーのナゴヤ撃ちの応用だ。右から左、または左から右へとファイナルスターを動かし撃ちおとしていく。後ろからも弾を撃ってくるので注意。

ゾフ

蛇行飛行のみだが、ファイナルスターの真横からつっこんでくることもあるので、頭に青すじをたててコントロールのボタンを連打し、出てきた瞬間にどんどん撃ちおとしていこう。画面の端は飛行ルートでないので、得点にはならないが、端に逃げてやりすごす方法もある。一番最初に出てくるゾフはかんたんなので、全滅させよう。

フェラー

直進のみのばかばかしい敵だが、出す弾はファイナルスターをねらってくるので要注意。一番最初に出てくるフェラーは弾を出さないので、できるだけやっつけよう。弾を出すフェラーのときは、ファイナルスターが画面の端や上部にいればほぼ確実にやられるので、中央部でファイナルスターを左右に細かく動かし、ビーム砲を連射する方法が有効。これは、ビデオゲームの「ギャプラス」(ナムコ)で使うサイドワインダーのような技で、他のキャラクタにも使えるからよくおぼえておくこと。

ラリオス

合体まえにコアを撃ちおとし5万点取る方法はよくしられている。わざと合体させて誘導し、100万点ボーナスをねらうやり方も一般的になってきたので、これ以上書くことはない。

メーウス

画面いっぱいに、一度にたくさん出現し、ファイナルスターの真横にくれば直角に曲がって突っ込んでくるキャラクタ。ファイナルスターが画面中央にいると両側からはさみうちにあう場合がある。大量にせめてきて、よけきれない場合もある。メーウスとメーウスの間を横にすりぬければ脱出できるが、すきまはせまく、弾も撃ってくるので困難だ。この場合は、高度なテクニックだが、サイドアタック法が有効だ。一番安全な攻撃法は、画面に出てきたらすぐ撃ちおとすことだ。

カルデロン

ラリオスが出てきたら、じきにカルデロンが出てくるとおもって間違いはない。ときどき、ジラールをカルデロンと間違えて、突っ込んでいくオモシロイ人がいるが、そのときは笑ってやろう。カルデロンを撃てばパーサーになるが、逃がしてももう一度出てくるので、自分が死んでまでとろうとしなくてもよい。

オブゼス

ドンキーコングの親バチのように、オブゼスの真下にいると絶対にやられない。連射でかんたんに撃ちおとすことができる。サイドアタック法も使えるが、テレビ画面が不鮮明であれば、間隔がわかりにくく危険なのであまり使わないほうがいい。

ガドーバ

画面中央部にきたら弾を出して帰っていくキャラクタだ。ヘタに撃ちのがすと逆襲してくるので、ナゴヤ撃ちで全滅させる。画面に出たらすぐ、中央部にかたまるまえに前記のサイドワインダー法でやっつけるという方法もいい。

若先生の自作面コンテスト

これが解けるか?

ロードランナー+ナッツ&ミルクの巻

最近、ものすごく投稿者が増えている。そして、数が増えるとともに全体のレベルも上がってきておりますますおもしろくなるよ。今月号は6本紹介するけど、来月号から掲載する本数を増やすから、どんどんたのしい作品をおくってね。

まずは入門クラスから

作・小林直樹

面の説明にはいる前に、ちょっと聞いてほしいことがある。それは、もっともっとエディット面にトライしてほしいということだ。

このロードランナーというゲームはおとなのひとが何日も徹夜してしまうほどおもしろいゲームなんだ。でもむずかしいし、とっつきにくいので、おもしろくなるまえにとちゅうで投げ出してしまうひとも多いとおもう。ただたんに金をあつめ、ロボットを穴に埋めるだけのゲームならそれは当然かもしれないね。しかし、このロードランナーには、自分で問題をつくってそれを解くエディット面がついている。このことで、ロードランナーはずっとずっと奥の深いゲームになっているとおもうんだ。みんなも、ともだちにこのことをどしどし宣伝しようね。

さて、今月号も入門クラスからだ。先月号は入門クラスといってもちょっとむずかしかったかもしれないが、今

はなれ小島の面を解く

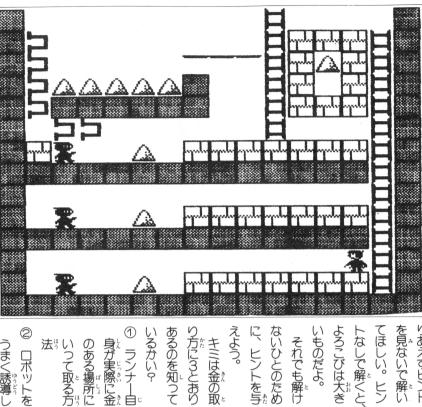
作・村上佳也+雅治

この面は、小学生の兄弟が協力してつくった作品だ。お兄ちゃんと弟が仲よく、いっしょうけんめいつくったという感じがよく出ていて、ほほえましい作品だ。

ファミコンはみんなでワイワイ仲よくあそぶことができるのが、とってもいいところだね。

さて、この作品だが、とってもよくできていた。とくに、ロボットの動きがよく計算されているのがいい。作品のむずかしさだが、中級クラスだった。

この面には、かんたんに解くことができない「はなれ小島」ある。この場所があるので、ほかの金がかんたんに取れても、全体としてむずかしい面になっているのだ。

この小島に行く方法を教えてしまうと、この面はすでにクリアしてしまうことになるけど、入門者のひとたちのためにこっそり教えちゃおう。

月はぐっとやさしいよ。作者の小林クンは小学校5年生だ。

金を取る方法は3とおりある
それをすべて使えば……

この面の一番いいところは、画面がすっきりしていることだ。金は少ないし、落とし穴もない。むずかしいワザもまったくつかわれていない。これなら入門者のキミもなんとかできるだろう。

だから、この面を打ちこんだら、とりあえずヒントを見ないで解いてほしい。ヒントなしで解くと、よろこびは大きいものだよ。

それでも解けないひとのために、ヒントを与えよう。

キミは金の取り方に3とおりあるのを知っているかい?

① ランナー自身が実際に金のある場所にいって取る方法

② ロボットをうまく誘導して、ランナーの近くまで運んでもらう方法

③ 金を持ったロボットをレンガに埋めてしまって、金を1つ減らす方法

この面ではこの3とおり全部を使う。右上の閉じた部屋の中にある金は①の方法だ。

左下の3匹のロボットが守っている3つの金は③の方法。

そして、左上の空中にある5つの金は、①②③の全部の方法を組み合わせて使うのだ。みんなガンバッテ。

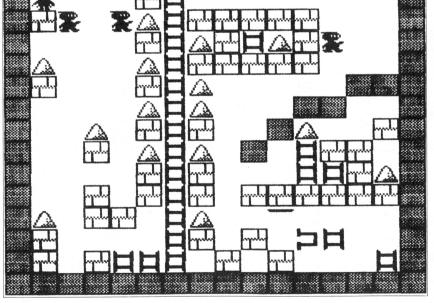
解き方の1つは、ロボットをうまく誘導する方法だよ

面のイラストを見てほしい。問題のはなれ小島というのは、右側の中段にある、金が2コある場所なんだ。

前にもいったけど、この面のポイントは、どうやってはなれ小島の金を取るかなんだけど、解き方は2とおりある。ヒントとして1つの方法を教えるから、もう1つのやり方をみんなで考えてほしい。

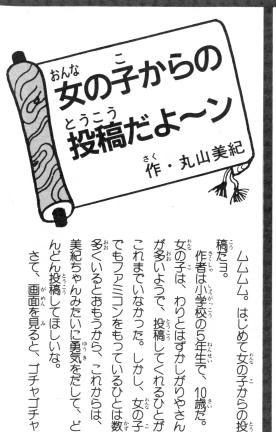
もう1つのやり方で解くと、とてもかんたんにはなれ小島に行けるから、その方法がわかるとすごく感動するんじゃないかな。これは、村上クンが、ロボットの動きをよく計算してつくっているからだ。しかし、この方法は教えない。

ヒントを教えられるのは、つぎの方法だ。

スタートボタンを押すと3匹のロボットはいっせいに落ちる。そこでランナーはロボットに乗って頭ごしを行い、空中に浮いている金を全部取ってしまうんだ。

そのうえで、くぼ地に落ちているロボットたちの中の1匹をくぼ地から出して、ハシゴの上まで誘導し、レンガの上で入れかわる。中央のハシゴを下まで下りていくと、ロボットが反対に走りだして、右側に落ちる場所がある。……

さて、もう方法はわかったかな?

バグ面を添削すれば…

作・藤原　久

先月号で添削（悪いところをなおすこと）をやったが、今月号でも添削面として藤原クンの作品を選んでみた。

この面を藤原クンは、ファミコン特有の「すどおしレンガのバグ」を利用して解く面としてつくったようだ。

このバグ利用のエディット面は、このコンテストにも多数送られてきている。これだけ有名になると、それはそれで悪くはないのだが、ここでは、バグを利用できないような面に改良してみた。

ロボットの動きを、ランナーが自由にあやつれるよ

この面のおもしろいところは、ロボットの動きを、ランナーのおもいどおりにあやつれることなんだ。たとえば2匹のロボットに追いかけられても、かんたんに逃げることができるよ。

言いかえれば、それができなくては、この面はクリアできないんだ。

それに、画面がとてもすっきりしているところもいいよ。すっきりしているけれどむずかしいが……。

ヒントが少なくて、入門者にはすこしむずかしいかな？

改良前

女の子からの投稿だよ〜ン

作・丸山美紀

ムムム。はじめて女の子からの投稿だヨ。

作者は小学校の5年生で、10歳だ。女の子は、わりとはずかしがりやさんが多いようで、投稿してくれるひとがこれまでいなかった。しかし、女の子でもファミコンをもっているひとは数多くいるとおもうから、これからは、美紀ちゃんみたいに勇気をだして、どんどん投稿してほしいな。

さて、画面を見ると、ゴチャゴチャ

プロ級面の作者は中学生

作・渡辺　裕

さて、今月もロードランナーの最後はプロ級の作品だ。

これまでの4面は、先月号にくらべると比較的やさしい作品だったので、この面はとくにむずかしく感じるとおもう。

先月号のプロ級面をつくったのは、現役の大学生だったが、今回は、なな、なんと中学3年生だ。信じられるかい。キミたちとおなじ年代のひとの作品なんだよ。

しているようだけど、プレイするとけっこうおもしろい面だ。
　なかでも印象にのこったところは、ロボットをうまく番兵にしたてあげているところだろう。
　このロボットは、ランナーが行こうとしている場所にいちいちついてきてじゃまをする。そこでちょっとでも無理をすると、かならずつかまってしまうし、ほんとうにこまったロボットたちだよ。この面をクリアするには、そのところを考える必要がある。

ハシゴ返しのマル秘ワザでかんたんにクリアだ

　このロボットの始末の仕方を教えようね。
　とりあえず、穴に埋めてしまう。うめる場所は1個所しかないけど、わかるかな。左側にある4段のレンガ、の上から2番目のレンガを使うんだ。
　しかしロボットが運よく左上の場所で生まれればいいけど、もし右側で生まれたらどうする？
　そのときは、ハシゴ返しのマル秘ワザを使うんだ。
　まずⒷのところに立ってロボットをおびきよせ、ロボットがⒶ地点まできたら、ランナーは下におりる。そうすれば、忠実な番兵だったロボットは、ランナーをつかまえるどころか、どんどんどんどん左上へ上がってしまうゾ。
　この面のロボットの弱点はここだったのだ。

　しかも、彼が送ってくれた作品は2つあったが、両方ともプロ級の面だった。私でも解くのにとっても苦労した。
　しかし、むずかしい面を、時間をたっぷりかけてあれこれ考え、解いていくのは、実は非常にたのしいものなんだ。
　ほかのひとも、渡辺クンに負けないような作品をよせてほしいな。

むずかしい面だけど、あきらめないでチャレンジ！

　この面はプロ級の面なので、例によってくわしいヒントは教えない。自分で苦労して、十分たのしんでほしい。でも、少しは教えてあげようね。
　まず、一目でどの金から取りはじめるかはわかるだろう。先月号を読んだひとは知っているように、いわゆる二段逆転掘りを成功させるんだ。
　つぎに、左下の金の取り方について、これを取るのは、とてもむずかしい。この面の中で、一番むずかしいところだ。ただただじっくり考えて、取り方をみつけてほしいな。
　そのほかでは、右下にある金と、右上の金を取るのはわりにやさしいけど、左側から右側にいくのがむずかしい。タイミングがギリギリなんだ。何度も練習しよう。
　どんなにむずかしくても解けないことは決してないから最後まであきらめずにネ。

なかなかのむずかしい面だ

作・吉田慎二

前回から、ナッツ&ミルクのエディット面を紹介しているけれど、今回も作品1つを選んでみた。

ナッツ&ミルクの投稿はだんだんふえており、おもしろい作品もそろいはじめている。

今回はそんな中から、とてもむずかしい上級面を採用した。

エディット面のできるゲームは、ロードランナーやナッツ&ミルクだけでなく、エキサイトバイクや新しいゲームカセットのレッキングクルーなどほかにもいくつかある。しかし、これらのゲームの投稿者は、ロードランナーやナッツ&ミルクにくらべると、まだまだ少ないんだ。

エディット面のできるゲームを持っているキミたち。せっかく買ったカセットを、飽きたからといって机の引出しにしまっておかないで、このコーナーに積極的に応募しよう。

ウルトラCの素どおり術を完全に自分のものにしよう

それでは、吉田クンの作品をみてみよう。

この面で一番よく使われているワザは、斜めに配置されているドカンやレンガのあいだを、素どおりしてしまうという、ウルトラCのワザなんだ。

しかも、この面では、そのワザを連続して使わないといけないようにつくられるいる。

このワザは、なれるまではなかなかたいへんだろうが、なれればなんとかやれるようになるとおもうよ。とにかく、タイミングの問題なのだから、なれるしかないんだ。

つぎに注意するべきところは、このテクニックを使って、ばらばらにおかれているフルーツを全部集めるのだけれど、一度はいってしまったら、もとにもどれなくなってしまう部屋がいくつかあることだ。

そのため、フルーツをとる順番をよく考えておかないと、あこがれのヨーグルちゃんに会えなくなってしまうから、よく気をつけてね。

この部屋は、かなり複雑な迷路のように配置されているから、とても頭を使わされる面だといえるとおもうよ。

ところで、ななめに置かれたバネとドカンの間もとおれるところがあるのだけれど、どこかわかるかな?

自作面大募集!

投稿にあたっては、①できるかぎりカセットテープにセーブして送ること、②ファミリーベーシックのないヒトは、グラフ用紙などを使って、きれいにしあげること、③住所、氏名、年齢、学年、電話番号をわすれず明記すること、を注意してつぎのところに送ってね。

〒105　東京都港区新橋4—10—1　徳間書店

ファミコンマガジン編集部自作面コンテスト係

待ってるヨ!

おわびと訂正　9月号80ページのナッツ&ミルクの図で、左下のナッツの位置に間違いがあり、ご迷惑をおかけしました。正しい位置は、1コマ分、ななめ左下です。(編集部)

STAR FORCE
スターフォース
VS
XEVIOUS
ゼビウス
のなかみのる

私「スターフォース」か「ゼビウス」やりたいの
どっちがおもしろいかなァ？

スターフォースにきまってますよカワイコちゃん
ふっ

バカをいえゼビウスじゃ！

スターフォース
ゼビウス!!
バチ
バチ
あら…

よわったなァ
どっちが
おもしろいかなァ?
スターフォースだ!
ゼビウスだ!

なんだと
このゴリラッ!
なんだと
うっとーしい
アタマして!
そうだわ!

ふたりで戦って
得点の高い方に
コーチしてもらうわ
おまかせ
スター
フォースは
君をとりこに
するよ
バーロー
ゼビウスの
迫力に
ひきこまれるぜ!

よしっ
ではおみせしよう
「スターフォース」界の
プリンスの
腕のまえを!!
ファイナルスター
発進!

そして
ラリオスが合体
するまえに
コアめがけて
8発うちこみ

ラリオス
撃破!

途中でパーサーと合体
アルファターゲット撃破！
ジラードは一機にねらいをさだめ左右に迫って12発命中させる
一機破壊すれば残りは、全滅する！
ジムダ・ステギは一列を連続してねらう！
すると絵のパターンがかわりゴーデス出現だ！

スタービーム
8連発で
ゴーデスの最後だ!!

ボーナス
100万点で
999万点

いくぜ
「ゼビウス」！
ソルバルウ
発進！
オレはザコは
相手にしねェ！
高得点の基地だけを
たたくぜ！
そして
ニョキ
ニョキ

かくれキャラ
8本ソルを撃破だ!!
ガルザカートを
紙ひとえで見切り
そしてアンドア
ジェネシス!
ジェネシスを
クリアしたぜ!

この調子で全16エリアクリアだぜ!
がっはっはっ
どうだ これがゼビウスだ

がっはっはって笑ってないではやくやれよ!
そうよ 口ばっかでスタートしないいんだもん
がっはっはー

がっはっはって おまえ もしかして…
がっはっはー

あーん! ごめんなさいーっ!!
やりかたは知っててもやったことないんですー!

ちゅどぉん
スターフォースがおもしろ〜い
どぉん
バカをいえ! ゼビウスだ!
スターフォース!
ゼビウス!
スターフォース!
ゼビウスッ!!
ぼごぉん
バーカ
スターフォースと
ゼビウス…
死ぬまで
やってな!!

SUNSOFT第2弾！
10月上旬発売

ルート16ターボ

定価 4,900円

ターゲットはレーダーモードの16コース上に置かれたチェックマークだ。追跡車を振り切り目的のコースに突入せよ。 そこには、迷路・袋小路・危険物、あらゆる障害物が君を待ちうけている。素早い判断とテクニックでチェックマークをクリアせよ。ピンチの時は、ハイスピードボタンやフラッグマークで脱出！

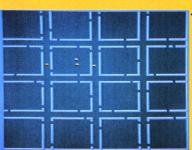
ゲームが進むにつれ過激度を増す"超スリリングゲーム・ルート16"。エキサイティングな君に挑戦して欲しい。

おもしろパワー満載！
エキサイティングな君の超スリリングゲーム。

ファルグをとって
カンハルー軍団をやっつけろ!!

◀レーダーモード

▼拡大モード

「ルート16」早いもの勝ちプレゼント!!

1パターンクリアするごとに現れた文字を組みあわせ、ひとつの単語にして応募しよう！
先着順で下の賞品がもらえるよ。急げ！急げ！

★1等賞 カシオ・ワープロ………………………… 5名
★2等賞 カシオ・カードラジオ……………………… 50名
★3等賞 SUNSOFT オリジナル腕時計…… 1,000名

※応募はカセットの中に入っている応募用紙をご使用ください。

★ダブルチャンスもあるよ！
先着にもれた方の中から抽選で500名さまにサンソフト・オリジナル腕時計をプレゼント（但し11月末までに応募していただいた方）

第3弾 発売予定！ いっき

ファミリーコンピュータ™シリーズ
「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

SUNSOFT
サン電子株式会社
本社／愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL (05875)5-1120 〒483

ゲームセンターにバーンと登場

ロットロットのタイトル画面。ちゃんと徳間書店と入ってるでしょ！

lot lot
INSERT COIN!
1 PLAYER 1 COIN
©1985 IREM CORP.
LICENSED FROM
TOKUMA SHOTEN
PUBLISHING CO., LTD.

ーム見たことない!!

ちょっととっつきにくいけど、やりはじめると止められない。最近ゲームセンターに並びはじめて静かなブームとなっているそんなゲームを知ってるかな？

モトは雑誌に載ったプログラム。今年暮れにはファミコン版も出るぞ！

今までファミコンのゲームしか紹介してこなかったわがファミマガが、どーしていきなりゲームセンターのビデオゲームを取り上げてしまうのか？

じつはこのゲーム、もともとはファミマガの兄弟雑誌の「テクノポリス」の増刊「プログラム・ポシェット」に載ったプログラムだったんだ。去年の10月に出た号に、有名プログラマーのYUK-♡ちゃんがMSX用に発表したものなんだけど、このゲームのおもしろさとユニークさに目をつけたアイレムが、ビデオゲームにしたいと申し込んできた。ウン、プロの力を借りればこのゲーム、もっとおもしろくなるぞ！――というよーなワケで、アイレムの手によって改良されたビデオゲーム版が、このほど完成したんだ。

ファミマガがとり上げるのはこんな関係があるからなんだけど、忘れちゃいけないことがもう1つある。なんとこのゲーム、今年の暮れに早くもファミコン版が、徳間書店から発売されるんだよ。

こんなゲ

ゲームのルールはすっごく簡単。スティック操作とボール交換だけだ！

キミが直接操るのは、左の写真の2つのスティックだ。レバーを動かせば、頭(?)の部分が赤いスティックがその通りに動く。もう一方の頭が緑のスティックは、赤のスティックのあとを、ちょっと遅れてついていくんだ。

ボタンを押すと、2つのスティックの先が示している壁で囲まれている長方形の部屋の中のボールが、入れ替わる。

壁は、いろんなところが開いたり閉じたりするので、スティックをうまく動かして中身を入れ替えていって、下の得点のところに落とせばいい。ただし、左下に落ちちゃうと、アウトになってしまう。

——とまあ、ルールはごく簡単なんだけど、なぜかやみつきになるんだな。

ゲーム画面はこんな感じ。壁はランダムに開く。左下のカニのところにボールが落ちるとアウト、その右の数字のところに落とせばそれぞれの得点になる

直接操作するスティックと、あとを追いかけるスティックを区別しろ

このゲームに必勝しちゃうためには、まず、2つのスティックを自由に操れるようにならなくちゃダメだ。

キミが直接動かせるのは赤頭だけ。緑頭はあとをついてくるだけだから、この2つのスティックをちゃんと区別しなくちゃならない。赤頭にはカゲがついているから見まちがえることはないはずだけど、パニックになってくると、どっちがどっちだかわからなくなっちゃいやすいからね。そういうときは、息を大きく吸って、気を落ちつけようね。

それから、スティックの動きで覚えなくちゃいけないことがもう1つ。緑頭が赤頭にどのくらい遅れて動くかというタイムラグを身につけるこ

これがレバーですぐ動く赤頭のスティック。見失わないように！

追いかけマンの緑頭のスティック。赤頭のあとを追て同じように動くぞ

赤頭のスティックの通ったあとにはカゲが残っていく

スティックの動かし方

赤頭のスティックはレバーですぐに動かせる（矢印）

(●・●の動かし方)
●はすぐ動く　●は遅れて動く

緑頭のスティックは赤頭のカゲにそって遅れて動く

(●・●の動かし方)
●はすぐ動く　●は遅れて動く

とも重要だ。これがわからないと、交換しようと思った部屋同士じゃなく、最悪の部屋同士を入れ替えちゃうなんてことも起こってしまう。気をつけようね。

ボールの交換はボタンを押すだけ。プシュッと青く光って、一瞬で完了だ

このゲームの初心者は、部屋の中のボールを片方からもう一方へ、一方的に送り込むものだと思い込みやすいようだ。左の写真を見てもらえばわかると思うけど、ボタンを押すことによって、2つの部屋のボールが交換されるというのが正しいのだ。

具体的に説明しよう。

まず、赤頭、緑頭の2つのスティックがそれぞれA、Bという2つの部屋を指していて、Aにはボールが満パイの15コ、Bにはぜんぜん入っていない場合。ここでボタンを押すと、瞬間的に赤頭、緑頭のスティックがぐるりと一回転し、A、B両方の部屋が青く点滅し、たちどころにBの部屋に15個のボールが入り、Aはカラッポの状態になる。これは一見するとAからBに15個転送されたかのようだけれども、実はそれだけではない。同時に、BからAにも0個のボール（という状態）が送られているのだ。

このことは、たとえばAの部屋に10個、Bの部屋に2個のボールが入っている場合にボタンを押してみると、よくわかる。青く点滅した直後には、今度はAに2個、Bに10個のボールが入っているはずだ。こうやって文章で書くと面倒なようだけど、実際には簡単だから、早く慣れてね。

それから、ボールの交換は一瞬のうちにすんじゃうから、まちがえて交換しちゃったときは、スティックの位置が変わる前にもう1度バシッとボタンを押せば、元にもどるぞ。

カニにワイヤーを切られたらアウトでスティックが死んじゃうぞ！

画面でいちばん左下の部屋にボールが入っちゃったら、ピヨピヨピヨという警告音がして、下からカニがハサミをチョキチョキしながら上がってくる。こうなったらすぐさま、その部屋のボールをゼロにしなくてはならない。ボヤボヤしていると、カニがチョッキンとワイヤーを切って、ボールを下のOUTのところに落としてしまう。こうなるとスティックが1人死んじゃうんだ。

うまくボールがない部屋と中身が交換できればいいけど、ときにはどーしてもそれが間に合わないことがある。そういうときは、とりあえず左下の部屋のボールの数をより少なくしよう。じつは、カニが上がってくるスピードは、左下の部屋にあるボールの数に反比例しているんだ。数が少なければそれだけゆっくりカニが上がってくるので、その間にスティックを空き部屋に持っていき、バシッと左上の部屋をカラにすればいいのだ。

ボール交換の方法

まず、交換したい一方の部屋のところに赤頭スティックを持っていく

次にもう一方の部屋に赤頭スティックを持っていく。緑頭はあとを追ってくる

2つのスティックがちゃんと部屋を指したら、ボタンをバシッ！

2つの部屋の中のボールが一瞬のうちに入れ替わってしまう

ホラ、ちゃんと部屋の中のボールが交換されているでしょ！

カニに注意

カニが出てきた。早く左下の部屋のボールを移さないと……

あーあ、間に合わなかった。ボールが下に落ちて、アウトだ

赤いボールはいじわるボールだが、うまく下に落とすとボーナスになるぞ

普通のボールは黄色だけど、ときどき赤いボールが出てくることがある。この赤ボールはちょっと変わっていて、左には転がるけれど、壁をこえて右には転がらないという性質を持っている。

だから、この赤ボールはいちばん右の別の部屋にあって右の壁が開いたときにも落ちることはなく、絶対に50PTSのところに入る→ことはないんだ。

ただし、こいつをうまく下の0PTS、10PTS、30PTSのところに入れると、1000点のボーナスとなるんだぞ。

⬆赤い玉はこんなふうに、壁が開いていても右の方へは絶対に流れていかない。イジワル！

⬆でも、下に落とすと、ホラ見て見て！　ボーナスで1000点入っちゃうのだ

とりあえずの目標は5万点だ。今すぐ挑戦してメンバーになろう！

ロットロットがどんなゲームかということは、だいたいわかったかな？　ゲームをやったことがない人でも、もううすうす感じていると思うけれど、要するにこのゲーム、なるべく右の方にボールを寄せていけばいいのだ（とはいえ、そう簡単にはいかないけどね。まあ、どんなゲームでもそうだけど、おもしろさはやってみなくちゃわからない。

暮れにはファミコン版が出ることだし、腕ならしの意味でもぜひともゲームセンターで挑戦してほしいな。

やってみようという気になったら、急いだほうがいい。なぜって、アイレムでは全国1160名限定で、ロットロット・メンバーズを募集しているからだ。

このゲームでは5万点、10万点、20万点、50万点をこえる得点をとってゲームオーバーとなるとそれぞれ違うキーワードが出てくるんだけど、それをハガキに書いて送ると先着順でメンバーになれるんだ。限定の人数は、50万点以上の超A級が10名、20万点以上のA級が50名、10万点以上のB級が100名、5万点以上のC級が1000名だ。

送り先は、〒530 大阪市北区西天満1−7−4 アイレム販売㈱「ロットロット・メンバーズ」係。まずはC級の5万点を目指して、レッツチャレンジ！

感想文・必勝法を募集します！

徳間書店は今年の暮れにこのロットロットのファミコン版を発売する予定ですが、それまでの間、ビデオゲーム版のロットロットの感想文と必勝法を募集します。

ファミマガとテクノポリスでは次号より連載で「ロットロットコーナー」を設ける予定ですが、優秀な感想文や必勝法はそこに発表し、ノベルティ商品をお贈りいたします。

ちょっとしたことでもけっこうです。ふるってご応募ください。

応募先⬇ 〒105 東京都港区新橋4−10−1 ㈱徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」ロットロット係

なお、応募の際には、住所・氏名・年齢・電話番号、それにあなたのロットロット最高得点を忘れずに記入してください。

締め切りはとくに設けませんが、到着したものから順次発表していきます

⬆コツは、とにかく右にボールを寄せること。カニが出てきてもあわてないこと。２つのスティックの位置を見失わないようにすること。そして、なによりも、何度も何度もやって壁の開閉のパターンを覚えこむのだ。さあ、目指せ超Ａ級、500000点！

いろいろあるヨ ファミコンキャラクタグッズ大集合

ファミコンブームにともなって、キャラクタグッズが大人気！ そのうちのいくつかを集めてみたよ。キミの欲しいもの、ど〜れだ!?

ファミリーコンピュータタオル

丸真タオル株式会社
☎052―793―0777

ファミコンカセットの「F1レース」「エキサイトバイク」「マリオブラザーズ」「サッカー」「ドンキーコング」が、タオルになっちゃったヨ！ おなじみのパッケージにはいって、9月1日より全国の有名百貨店、スーパーで発売中！ 今後、キャラクタが増える予定もあるんだって！ キミの好きなキャラクタのも発売されるかな!?

お風呂にはいるのが楽しくなるネ

⬆バスタオル（F1レース、エキサイトバイク、マリオブラザーズ、サッカー、ドンキーコング、各1500円）

⬇スポーツタオル（各1000円）

⬇ミニタオル（各300円）

⬇フェイスタオル（各500円）

コナミのラッキーファンファンセール実施中！

9月1日〜10月31日の期間コナミのファミコン用カセット（ハイパーオリンピック、ロードファイター）を買って、パッケージの1部分を切り取り、応募シールと一緒に送ると、抽選で、ラジコン、サッカーボールなどが合計5600名に当たるヨ！ まだ、両ゲームを買っていないキミ、この機会にカセットと景品の両方を手に入れちゃおう！

また、このキャンペーンは、MSX対応ソフトでも実施中だ。お兄ちゃんや、お友達にも教えてあげよう！

〈応募のきまり〉
官製ハガキに住所・氏名・年齢・学年等を記入のうえ、応募シールと商品の一部を切り貼りし、〒102東京都千代田区九段郵便局止「コナミラッキーファンファンセール」係まで。くわしいことは、お店にポスターがあるから見てネ！

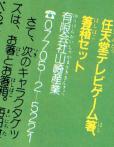
景品	ファミコン	MSX
特賞……ラジコン（ウインチ付ハイラックス4WD）	100名	100名
1等……モルテンサッカーボール（公式4号・革製）	200名	200名
2等……カシオ「ペラ」ウオッチ	300名	300名
かくれ賞…コナミオリジナルポケットジグソーパズル	5000名	5000名
〈合計〉	5600名	5600名

任天堂テレビゲーム箸、箸箱セット

有限会社山崎産業
☎0770-5-2-5221

　さて、次のキャラクタグッズは、お箸とお箸箱。毎日食べるごはんだもの、これは必需品だよね。こちらは、「ベースボール」「テニス」「エキサイトバイク」「F1レース」「ドンキーコング」「ドンキーコングJR.」「マリオブラザーズ」「サッカー」の8キャラクタで、それぞれプラスチック製箸ばこ、竹箸、塗箸があるヨ。こんなかわいいお箸で食べるんだもの、好き嫌いしてたらバチあたるぞ!

◀右上、竹箸(各180円)、左上、塗箸(各180円)、下、プラスチック製箸箱(各180円)

ゲームのあいまに遊ぼうヨ!

ポケットジグソーパズル

TAKAHASHI
☎03-623-2498

　ゲームばっかりしてたんじゃ、目にも体にも毒だよね。2時間ぐらいゲームをしたら、今度は外で遊んだり、ジグソーパズルしたり……。"TAKAHASHI"のポケットジグソーパズルは、6種類(マリオブラザーズ、エキサイトバイク、ドンキーコング3、アイスクライマー、サッカー、F1レース)。ただし、今あるものは在庫が少なくなっちゃってるので、現在、新しいキャラクタでの発売を計画中だそうです。

◀ポケットジグソーパズル(マリオブラザーズ、エキサイトバイク、ドンキーコング3、アイスクライマー、サッカーF1レース、各100円)

このほかにもイロイロあるよ!

　今回紹介したキャラクタグッズのほかにも、いろいろなグッズが発売される予定だよ! 今現在、編集部で情報を得ているものだけでも、Tシャツ、文具各種、紙袋、おちゃわん……など。くわしい情報がはいりしだい紹介するから待っててネ!

◀先月号でも紹介した、いろいろグッズ(天田印刷加工株式会社 ☎0489-31-2123)

アイレム販売株式会社より、ファミマガ愛読者にカセットプレゼント

　ゲームセンターで大人気だったレースゲーム、「ジッピーレース」のファミコン版発売(現在、4500円にて発売中)を記念して、アイレム販売株式会社より、同カセットをファミマガ愛読者5名様にプレゼント!! 希望者は官製はがきに、住所(フリガナ)、氏名(フリガナ)、年齢、学校名を記入して、〒541 大阪市東区高麗橋5-50 朝日生命館㈱旭通信社 大阪支社「ジッピーレース」FCM係 締め切りは10月9日(消印有効)です。
　また、9月上旬には「10ヤードファイト」というアメリカンフットボールのゲーム(本誌6ページ参照)が発売されるよ!

アンケートに答えてトクしちゃおう！

ファミコン グッズ カセット 大大大プレゼント

メ切は10月8日（消印有効）
発表は12月発売の86年1月号です

毎度おなじみのプレゼントコーナーだよ！　今月は、新作ゲームのカセットと、96～97ページで紹介したキャラクタグッズを、ど～んと297名様にあげちゃう！　次のページのアンケートに答えて応募してね。ただし、応募は必ず左のハガキで、官製はがきはボツだよ！

①テンヤードファイト（アイレム3名様）
②ハイパースポーツ（コナミ）3名様
③ゲイモス（アスキー）5名様
④本将棋（セタ）3名様
⑤ジャイロセット（任天堂）3名様

ファミリーコンピュータタオル（丸真タオル株式会社）を計200名様に！

No.	バスタオル（各4名様）
6	F1 レース
7	エキサイトバイク
8	マリオブラザーズ
9	サッカー
10	ドンキーコング

No.	フェイスタオル（各10名様）
16	F1 レース
17	エキサイトバイク
18	マリオブラザーズ
19	サッカー
20	ドンキーコング

No.	スポーツタオル（各6名様）
11	F1 レース
12	エキサイトバイク
13	マリオブラザーズ
14	サッカー
15	ドンキーコング

No.	ミニタオル（各20名様）
21	F1 レース
22	エキサイトバイク
23	マリオブラザーズ
24	サッカー
25	ドンキーコング

任天堂テレビゲーム箸（塗箸）、箸箱（有限会社山崎産業）をセットで各10名様に（計80名）

No.	箸、箸箱セット（各10名様）
26	ベースボール
27	テニス
28	エキサイトバイク
29	F1レース
30	ドンキーコング
31	ドンキーコングJR
32	マリオブラザーズ
33	サッカー

ファミリーコンピュータMagazine 10月号読者アンケート

No.	今月号の記事
1	表紙
2	〈新作〉10ヤードファイト
3	〈新作〉ハイパースポーツ
4	〈新作〉ゲイモス
5	〈新作〉本将棋
6	〈新作〉ロボットジャイロ
7	〈新作〉ロットロット
8	超ウルトラテクニック50
9	ファミマガ認定ハイスコアルーム
10	〈まんが〉プログラマーたけし
11	〈プログラム〉天国と地獄
12	〈プログラム〉クライシスゾーン
13	若先生の自作面コンテスト
14	〈まんが〉ゼビウスVSスターフォース
15	ファミコンキャラクタ商品大紹介
16	アンケート&プレゼント
17	ファミマガ特捜隊
18	カセットベスト10
19	〈必勝法タウン〉スパルタンX
20	〈必勝法タウン〉スターフォース

回答欄は右のとじこみハガキにあります。

①あなたはファミリーコンピュータを持っていますか?

②あなたが持っているファミコンカセットの番号を下の表から選んで○をつけてください(いくつでも)。

③これから買おうと思っているカセットを下の表より選んで、番号を書いてください(3本まで)

④パソコンゲーム、ビデオゲームからファミコン用にしてほしいゲームはありますか?
(ゲーム名、メーカー名、パソコンまたはビデオのどちらかを明記すること!)

⑤あなたはファミリーベーシックを持っていますか?

⑥あなたはファミリーベーシックでゲームをつくったことがありますか?

⑦あなたはファミリーコンピュータロボットを持っていますか?

⑧今月号の記事の中で、おもしろかったものを左の表より3つ選んで番号を書いてください。

⑨また、つまらなかった記事を3つ選んで番号を書いてください。

⑩今後、ファミリーコンピュータMagazineでとりあげてほしい記事はありますか?

⑪あなたがファミリーコンピュータMagazine以外によく読む雑誌名を書いてください。

〈応募のきまり〉

右下のとじこみハガキに、今月号のプレゼントで欲しいものの番号1つと、左のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、40円切手をはってポストまで。〆切は10月8日、発表は12月8日発売の86年1月号で〜す。

No.	カセット名
1	アイスクライマー
2	アーバンチャンピオン
3	イー・アル・カンフー
4	エキサイトバイク
5	エクセリオン
6	F1レース
7	エレベーターアクションゲーム
8	ギャラガ
9	ギャラクシアン
10	クルクルランド
11	けっきょく南極大冒険
12	五目ならべ
13	ゴルフ
14	SASA
15	サッカー
16	ジッピーレース
17	スーパーアラビアン
18	スターフォース
19	スパルタンX
20	スペースインベーダ
21	ゼビウス
22	ダックハント
23	ちゃっくんぽっぷ
24	チャンピオンシップロードランナー
25	ディグダグ
26	テニス
27	デビルワールド
28	10ヤードファイト
29	ドアドア
30	ドンキーコング
31	ドンキーコングJR
32	ドンキーコングJRの算数遊び
33	ドンキーコング3
34	ナッツ&ミルク
35	忍者くん
36	ハイパーオリンピック
37	パックマン
38	バルーンファイト
39	バンゲリングベイ
40	ピンボール
41	ファミリーベーシックV3
42	フィールドコンバット
43	フォーメーションZ
44	フラッピー
45	フロントライン
46	ベースボール
47	ホーガンズアレイ
48	ポパイ
49	ポパイの英語遊び
50	麻雀
51	マッピー
52	マリオブラザーズ
53	4人麻雀
54	レッキングクルー
55	ロードファイター
56	ロードランナー
57	ワイルドガンマン
59	ドルアーガの塔
58	バトルシティ
60	ワープマン
61	ゲイモス
62	ハイパースポーツ
63	ロボットブロック
64	(ファミリーコンピュータロボット用)
65	ロボットジャイロ
	(ファミリーコンピュータロボット用)
66	本将棋

アンケートで人気だったゲームのファミコン版が次々と出るぞ

ファミマガの創刊号のアンケートで「今後、ファミコン用にしてほしいゲームはありますか?」という質問があった。ドバッとやってきたアンケートのうち、とりあえずこの質問だけをササッと集計したのが左の表だ。つまりこれが「ファミコン用にしてほしいゲーム・ベスト10」というわけ。そーか、みんなはこんなゲームをほしがっているのか——というわけで、ファミマガではさっそく特捜隊を組織して、ゲームを出しているメーカーにおじゃまして、話をきいた。

「パックランド」は今年中に発売の予定

まず最初におじゃましたのは、ダントツの第1位で「ドラゴンバスター」が入り、さらに10位までの中になんと5本も入ってしまった、さすがはナムコ。担当部署の、ナムコット事業課にお話をお聞きしたのだけど、ファミマガ特捜隊はいきなりスクープをモノにすることができた。

「2位になった『パックランド』は、じつはファミコン版を出すことが決まっています。いま、一生懸命プログラムを作っているところですが、今年中には発売する予定です」

そ、それでは1位に輝いた

アンケートの結果

	ゲーム名	会社名
1	ドラゴンバスター	ナムコ
2	パックランド	ナムコ
3	戦場の狼	カプコン
4	ギャプラス	ナムコ
5	ツインビー	コナミ
6	1942	カプコン
7	ラリーX	ナムコ
8	ハイドライド	T&Eソフト
9	ソンソン	カプコン
10	ディグダグII	ナムコ

「ドラゴンバスター」は？

「『ドラゴンバスター』については、計画中です。ファミコン版を出す方向で検討しているところですが、いずれにしても、今年中には発売できません」

とのこと。年内にはムリとのことだけど、逆にいえば、来年には出てくる可能性があるということになる。なにしろ1位のゲームなんだから、ぜひとも発売してもらいたいものだ。ファミマガからも、お願いしておきました。

このほか「ギャプラス」と「ラリーX」については、技術的な面で、ちょっと難しいところがあるという。ナムコの力をもってすればヘーキヘーキという気もするけど、たとえ発売されるとしても先の話になりそうだ。

ナムコでは『パックランド』以外にも現在プログラム制作中のものがあるという。残念ながらそれが何であるかを聞き出すことはできなかったけど、今年中に4〜5本の新作を出す計画らしい。

ナムコの話では、

「最近の一般的な傾向として、ゲームセンター用のビデオゲームが発売されてから、そのファミコン版が出るまでの期間が短くなってきています。この傾向は、これからはだんだん強まっていくと思います」

ということだから、もしかすると今ゲームセンターに並んでいるような意外なゲームが出るかもしれない。それに、先月号の遠藤雅伸さんのインタビューで出てきた「ファミコン専用のゲーム」も待ちどおしいネ。

ドラゴンバスター

©㈱ナムコ

さらわれてしまった、愛しのプリンセスを救出すべく、多くの難関をクリアしてドラゴン山に侵入。にっくき敵を倒そうと、ファイターは剣をビシバシふりかざす。4匹のドラゴンのうち緑色は一匹目。あるものを持っていなければ、やっつけても、プリンセスは次の色のドラゴンにさらわれちゃうゾ

パックランド

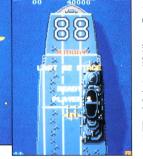
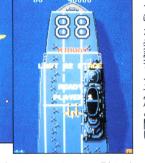
©㈱ナムコ

パックマンは、迷子になったカワイイ妖精を、おとぎの国に返してあげるため、わっせわっせと旅に出た。モンスターや障害物をかわして、街から森、やがて砂漠へ……。数多くのジャンプパターンを使って妖精の国へトリップ！

ランク入りの3作品とも発売の予定あり

ナムコの次に訪問したのはカプコンだ。本社は大阪にあるんだけど、取材費の都合で(?)、特捜隊は東京・新宿の歌舞伎町にある東京支店におじゃました。

カプコンからはあらかじめ電話で「1942」と「ソンソン」を発売する予定と聞いていたので、特捜隊のスタッフもそれなりに準備していったんだけど、カプコンはそれ以上のカンペキな態勢でボクたちを待ちうけてくれていた。

まず、支店長の篠岡さんがじきじきに、カセットの発売計画を説明してくれた。

「『1942』も『ソンソン』も、11月ごろに発売する予定です。最初は同時に出すつもりだったんですが、『ソンソン』がちょっと遅れて出ることになりそうです」

で、3位になった『戦場の狼』についてだけど、これについても、出すつもりはあるとのことだ。でも、発売は来年になるという。ベスト10に入った作品は3つとも出してくれるというのだから、特捜隊はうれしくなってしまった。

それでは、ということで、「1942」と「ソンソン」のくわしい話を聞くことになったんだけど、これには、オリジナルのビデオゲームの制

1942

©カプコン

「敵の大型爆撃機を破壊せよ」という命令を受け、愛機を飛ばして進んで行く。編隊を組んでいる敵を全滅させれば、パワーアップ。特別な能力を持ったPOWをのがさず取って、最終の32ラウンドまで来れば、もう爆撃機は目の前だ

カプコンのスタッフは、こんなにも明るいのだ

作にタッチしたチーフデザイナーの岡本さんが応答してくれた。カプコンの準備のよさに、ここでも感激したんだけど、岡本さんはあらかじめ用意のスライドを見せてくれながら、とても親切に説明してくれた。ゲームの内容については写真のほうを見てもらいたいんだけど、特捜隊は話を聞きながら、岡本さんの若さにも興味を持った。24歳ということだけど、その年で何人ものチームをまとめてゲームを作っていくのだから、たいへんな人なんだ。

若いといえば、岡本さん以外の開発チームのみんなも若い。前のページでオシリを見せている○○さん（とくに名を隠す）は、19歳だって！

もっとも、よく考えてみれば、カプコンという会社そのものが若いのだから、スタッフが若いのもあたりまえかもしれない。なにしろカプコンは、去年の5月に出した「バルガス」が初めてのゲームという会社なんだ。それでいて、ベスト10に3本ものゲームが入ったというのは、岡本さんみたいに若いスタッフが生き生きとゲームを作っているからだと思う。

今回の取材をセットしてくれたのは、カプコンの営業第3部長の成田さんだけど、この人もかかってくるみんなからの電話にとても親切に受け答えていた。

特捜隊員はこのほかに、9月5日に出たばかりのすごいビデオゲーム「魔界村」なんかも見せてもらった。

ともあれ、いろいろと親切にされて、とても気分よく歌舞伎町を引きあげたのでした。

ソンソン ©カプコン

三蔵法師・馬・さごじょうを大魔人から助けるため、ソンソン（悟空）トントン（八戒）は大奮闘。パクパクエサを食べながらむかう天竺はやっぱり遠い！

孤独な兵士ジョーが、悪の組織を滅ぼすための戦いに出た。次から次にと出てくる敵を倒して、前進だ！

「検討中」ということなんだけど……

10本中7本もがナムコとカプコンのゲームになってしまったが、他のゲームだって忘れちゃいけない。

まず「ツインビー」が5位に入ったコナミだけど、広報宣伝課の鈴木さんに話を聞くと「検討しています」とのこと。

それではと、今度は8位の「ハイドライド」をパソコン版で出しているT&Eソフトに聞くと、こちらも「検討中です」（社長の横山さんの話）とのことだった。

どちらも「検討中」ということで出るのか出ないのか、よくわからないけど、ベスト10に入っているぐらいおもしろいゲームなんだから、出るといいね。とくに「ハイドライド」は、出たらファミコンでは初の本格的なロールプレイングゲームとなるわけだから、ネ。

この秋には、新鮮なピチピチゲームがいっぱい出そうだ！

アンケートのベスト10の結果をモトに、メーカーの話を聞いていくうちに、ベスト10以外でもいろいろなゲームが出る予定だということが、特捜隊員の耳に入ってきた。そこで、数ある情報の中から発売が確認できたゲーム4本を、紹介しよう！

でも、この秋に出るゲームはこれだけじゃない。このほかにもいっぱいゲームが出るぞ。

いきなり参上!! アドベンチャーなのだ

ファミコンでは初めての、本格的アドベンチャーゲームがついに登場!! その名も『ポートピア連続殺人事件』。

ファミコンで、ずえったいアドベルチャーをやりたいと思っていた君には、最高にうれしいゲームだね。

そもそもこの殺人事件は、山川耕造というサラ金会社の社長が自殺したという報告から始まるんだ。

現場が密室であるにもかかわらず、ベテラン刑事は「あの極悪非道の耕造が自殺するはずがない」という疑問を持って、捜査が開始される。

やがて、平田という容疑者が現われるが、そこから事件は難航してしまった。

刑事部長である君は、部下のヤスに命令を下して事件を追うんだけど、なかなかこれが難かしい。あやふやな言いかたをしたり、まちがったヒントを出したりすると「ブチヨウ。ケッキョクナニガイイタインデスカ」なんて返事が返ってきたりして、すんなりゲームが進まなかったりする。

だから君は、ヒントになりそうな物体や言葉、それから現場の状況をしっかり頭に入れて適切な判断をしなければダメなんだ（メモをとるのもいい手だ。

11月ごろに発売の予定だけど、キーボードは必要なくコントローラだけで遊べるようになっている。なお、価格は未定だ。

ポートピア連続殺人事件

©エニックス

執念の聞き込み捜査により、容疑者として平田が浮かびあがった。その平田を追って部下のヤス、刑事部長のキミは京都へ！ はたしてキミは、ホームズみたいにすんなり事件を解決できるかな？

スグレモノロボット テグザーは最高!!

惑星ネディアムの軌道につかまった、軍事基地レイピナを救出するのが「テグザー」の最終目的だ。

その救助に向かうテグザーは、人間ではなくロボットで、なんと2種類の形をとることができる。つまり主役のロボットが変身できるというのがこのゲームの特徴だ。

普通に歩いている時は直立状態で、いざとなったら空を飛ぶ飛行形態に変形することができ、直立している戦闘形態の時は、1秒間に15発もビームライフルを発射し、飛行形態では、マッハ4で空中をすりぬけるんだから、最高にカッコイイ攻撃ができる。

侵入すべき惑星ネディアムの内部は迷路になっていて、地道に進んで行かなければいけない。敵が出現したら、戦闘形態で撃つべきか、飛行形態で戦うべきかをすばやく判断して、着実に攻めるのがコツだ。

ほかにもテグザーは、シールド（バリア）をはって敵から身を守ることもできるけど、あまり乱用すると、エネルギーが0になって自爆してしまうから要注意。

画面の下にエネルギーののこりの数と、シールドを使った数が表示されるので、じっくり見ながらゲームしないと、せっかくの攻撃もムダになっちゃうよ。エネルギーの最大値は、100パーセントに設定されていて、その最大値を越えるまでの補給はできないことになっているんだ。ただし、ゲームの最中に最大値を増やしていくことはできるので、そのテクを身につけると、スムーズにゲームれる。

戦っているときのエネルギーの補給は、テグザーの両胸に装着されているサプライシステムで、敵がやられた時のエネルギーを吸収するんだ。

画面下のスコアを見ながら、テグザーのカッコイイ攻撃パターンをモノにしよう。

11月中旬発売予定だ。

テグザー

複雑な迷路のネディアム内部で、敵が現われたらお早くバシッ！ レベルが0になったらアウト

©スクウェア

迷路でパニック☆バリバリカーチェイス

「ルート16 turbo」の画面は、16コース全体を見わたせるレーダーモードと、各コースの拡大モードの2パターンに分かれているんだ。

ゲームを開始した時に出る画面がレーダーモードで、これで自分がどうコースを回って行くのかを、まず判断しなければいけない。

コースを決定したら、いざ突入。それからそのコースが画面全体に拡大されて、いよいよ車をスタートだ。

ルート16turbo（ターボ）

©サン電子

各コースに置いてあるチェックマークをそれぞれクリアして進むのが目的なんだけど、レーダーモードと拡大モードのチェックマークの形が違うので、始めはちょっと混乱するかもしれない。

でも場所を確認して拡大モードにはいったら、あとはビシバシ走るだけだ。

必死に走るマイカーをつけまわす追跡車が出現したら、ハイスピードボタンを押してブッチギリ。

でも、ハイスピードボタンは、乱用するとFUELが減ってしまうので、なるべく自力で突破することを考えよう。

FUELを節約して1面クリアすれば、FUELメーターの10倍がボーナス点として加算され、一挙に高得点がねらえるのだ。

少し余裕が出てきたら、追跡車をチェッカーマークにさそいこみ、みごとクリアすれば、ボーナス点を獲得することもできる。

レーダーモードと拡大モードのコースをしっかり頭にたたき込んで、マイカーが今どこにいるかということを想像しながらコースに乗れれば、面クリアも速くなるのだ。

このゲームは、同時に2つの画面構成を考えなければいけないので、始めはちょっと苦労するかもしれないな。

10月の中旬には出てくる予定だ。値段は4500円。

⬆⬆⬆拡大モードでのぞいてみると、迷路の難易度は明らか。チェックマークをササッと取ったら、慎重に出口を選んでブッチギろう

シティコネクション

©ジャレコ

パトカーなんか、目じゃないわ♡

アメリカ育ちの主人公のクラリスは、女の子のくせに、大のスピード狂。

まだ見ぬ恋人を求めて、地球せましと愛車のクラリスカーで、大冒険を始めるというのが「シティコネクション」のストーリーだ。

舞台となるのは12カ国だ。

ハイウエイは、クラリスが通過すると色が変わり、全部変えたら無事、面クリア。

でも、フルスピードで突っ走るクラリスをつかまえようと、パトカーが集団でしつこく追いかけて来る。

そんな時には、ハイウエイに落ちている黄色いオイル缶を投げつけ、パトカーがスピンした所をやっつければOK。

敵キャラのオジャマ猫やタケノコは、ジャンプでクリアしないと、接触しただけでやられてしまうのだ。

味方キャラの風船はたまにしか出てこないけど、3個集めると他の国までワープできて面クリア。

ハイウエイが途中で切れていても、得意の空中ジャンプでむこう側に着地。

キャラクタはあまりたくさん出てこないけど、軽快なサウンドと、美しい各国の風景をバックに、クラリスカーはひたすらスピードアップするのだ。

おてんばクラリスの恋人探しの大レースは、まだまだ続くのだ。

この9月下旬には発売の予定で、価格は4900円だ。

自由の女神がシンボルのニューヨーク。上のパトカーが危険

イギリスに着いたと思ったら、オジャマ猫が出現！

インドでもクラリスカーは猛スピード。オイル缶を投げちゃって

ジャンプボタンを押してむこう側の道にとど……きたい！

Uターンで下のハイウェイに着地。ゼイゼイ、先はまだ長い。

花の都パリで、クラリスは理想の恋人を見つけられるかな

点とり虫の、どこが悪い。
ゲームに強くなりたい人の、これが最新コントロール・マシン。
START
SELECT
A
B
JOY BALL
連射、高得点は気持いいぞ。
1秒間15発の連射ができるのは、このジョイボールだけ。てのひら操作のボールだから、微妙なコントロールもラクラクだ。高得点で差をつけるなら、もうコレシカナイぞ。
★いまなら、ワクワクプレゼント!! BMXが当たる。
ハガキに『JOY BALL』と書き、住所・氏名・年齢・電話番号を記入して下記住所のハル研究所まで送ろう。抽選で10名に、モトクロス用自転車BMXをあげちゃうぞ。●応募〆切:9月30日(消印有効)
JOY★BALL
ジョイボールは、このファミコンで遊べるよ。
FAMILY COMPUTER
任天堂 ファミリー コンピュータ™専用コントローラ 新発売 ¥3,980
発売元:㈱HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5
OS'85ビル5F TEL.03-252-6344
JOY BALLが使えないソフト●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀●ハドソン/ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ●コナミ/けっきょく南極大冒険
●このジョイボールは任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

本将棋

発売中
セタ
4500円

内藤九段 将棋秘伝
©SETA 1985
PLAYER　COMPUTER
先手です　時間制限　ナシ　後手です

このカセットで実力をつけて、林葉直子ちゃんを負かしちゃおう

新しい種類のファミコンゲームがつぎつぎ発売されているけど、今度は、コンピュータが相手をしてくれる、本格的な将棋のカセットが出た。わがファミマガ編集部でもさっそく手にいれ、あるしかけをつくって、テストしてみた。あとでその結果を紹介するから、読んでね。

将棋ゲームはとても複雑なので、これまでファミコンで出すのはむずかしいとおもわれていた。しかし、こんど株式会社セタという会社から、本格的な将棋ゲームが発売されたのだ。ファミコンはなんだってやれるんだゼイ。

コマの動かし方から、将棋盤に置いたときのパシッという音まで、ほんものとおんなじだ。

キミが将棋をしたいとき、いつだってファミコンが相手してくれる。うでに自信がなければ、ファミコンを「飛車落ち」「二枚落ち」(飛車・角落ち)にすることも、セレクトボタンひとつでできるんだ。自信があれば、自分を駒落ちにすることもできるよ。

こっそり実力をつけて、ともだちやお父さんを、アッといわせよう。

◆小さいけど、なかなかよくできたグラフィックだ。じっさいに手を上げて駒を指すのだよ

将棋を知らないキミにも、初歩からやさしく教えてくれる

将棋をおぼえる第一歩は、駒の進めかたと取りかたのルールを身につけることだ。しかし、将棋の本を読んでルールをおぼえようとしても、すぐわすれてしまう。それは、じっさいに駒を動かしておぼえないからだ。

このゲームの場合、駒の指しかたはかんたんだ。Ⓐボタンを押して駒をつかみ、指したいところでもう一度Ⓐボタンを押せばいい。たとえ銀をヨコに動かそうとしても、ファミコンが「指せない」とメッセージを出してくれるのだよ。

「マッタ」できるのもたのしいよ

そのうえ、なんと、ファミコン将棋は「マッタ」だってできちゃうんだ。ふつう「マッタ」はルール違反だが、ファミコンはこころやさしいから、Ⓑボタンを何度も押していっしょうけんめいお願いすれば、「マッタ」をみとめてくれるのだ。なんだか人間的でうれしいね。

これがテレビ将棋盤の全体だ。かげがついて立体的になっているのもおもしろい。持ち駒を手に持って指すのもリアルだね。

Ⓑボタンを押すと「マッタ」するんだから笑っちゃう。なかなかウンといわないが、気長に押そう

定跡おぼえて実力がぐ〜〜んとつくよ

ルールをおぼえたら、あとは強い人たちによってつくられた定跡をおぼえよう。ファミコンはその定跡どおりの将棋をするから、対戦するだけで定跡が身につくのだ。

キミの手だ

コンピュータの手

ファ美とセ太の名人戦

コンピュータ対決

ファ美が勝つかセ太が勝つか、ファミコン将棋日本一を決める「名人戦」が、いままさに戦われようとしています。おおっと、しかけたのはセ太……と書くとだれかのものまねだけど、ようするに、このカセットを使ってファミコン同士が対戦したんだよね。結果は読んでのおたのしみ♡

どうやってファミコン同士が対戦したのかって。かんたんなことだよ。コンピュータ側がファ美だ。一方のセ太の後ろにはテレビがあって、つぎに何を指すか、いちいち教えてくれるんだ。

ファ美の指し手は、人間さまの手で、セ太側のファミコンに入力されているのさ。あとはファミコンが指示するとおり入力していけば、ファミコン同士の対戦となる。わかるかな。将棋のわかる人は棋譜を載せておいたからなぞってね（画面のつごうでじっさいの棋譜とは天地が逆になっているから注意してね。

さて、序盤戦。ファ美の先手で戦いははじまった。▲7六歩、△3四歩、▲6六歩、△4四歩。両者まったくおなじ手の応酬だ。むむ、このかたちは、玉の守りがかたく、攻めにも守りにもバランスのとれているといわれている、四間飛車戦法ではないか。

▲7六歩△3四歩▲6六歩△4四歩▲7八銀△3二銀▲6八飛△4二飛▲6七銀△4三銀（以上第1図）

第1図（10手目）

△後手 持駒 なし

▲先手 持駒 なし

©セタ

本将棋

第2図（33手目）

△後手 持駒 なし

▲先手 持駒 なし

第3図（48手目）

△後手 持駒 歩二

▲先手 持駒 歩一

守りをかためた両者、まずは互角の戦いだ 中盤、ファ美、好機を見のがし詰めきれず

まず両者、自分の陣地の守りをかためにいった。17手目あたりから美濃囲いの守りだ。この囲いは、金や銀のはたらきがよく、守りがかたいのが特長だ。

その後両者、がっぷり四つで動かない。ととつ、87手目あたりで、ファ美に好機がおとずれた。しかし、▲2六香と角取りの香を打つ。これはよくわからない。ここは▲7四歩から▲7三香といって飛車道を開ければ、ほとんど勝ちだったのだが……。

▲4八玉△6二王▲3八玉△7二王▲2八玉△8二王▲3八銀△7二銀▲5八金左△5二金左▲7七角△3三角▲4六歩△6四歩▲4七金△6三金▲3六歩△7四歩▲6九飛△4一飛▲1六歩△9四歩▲8六角（以上第2図）、△2四角▲7五歩△7五同歩△7五同角△7四金▲8六角△3五歩▲3五同歩△3五同角▲3六金△2四角▲7九飛△7三金▲7四歩打△6三金（以上第3図）、▲3七金△7三歩打▲7三同歩成△7三同金▲7四歩打△6三金▲3九金△7三歩▲7三同歩成△7三同金▲7四歩打△6三金▲5八銀△7三歩打▲7三同歩成△7三同金▲7四歩打△6三金▲4七銀左△7三歩打▲7三同歩成△7三同金▲7四歩打△6三金▲9八歩△7三歩打▲7三同歩成△7三同金▲7四歩打△6三金▲9五歩（以上第4図）、△9五同歩▲9五同香△7三歩打▲7三同歩成△7三同金▲9一香成△9一同王▲2六香打△7四香打▲7五歩打△3五角▲7四歩△6三金▲3六銀△2六角▲2六同歩△3一香打▲3五香打△3五同香▲3五同銀△3一飛▲7五飛△3四銀▲3六金△8八香打▲9九香打△9八歩打▲9八同香△9七歩打▲9七同香△9六歩打▲9六同香△8二王▲9一角打△7一王▲9七桂△3五銀▲3五同金（以上第5図）

第4図（79手目）

△後手 持駒 歩二

▲先手 持駒 歩一

第5図（117手目）

△後手 持駒 銀

▲先手 持駒 銀 歩五

第6図（154手目）

△後手 持駒 なし

▲先手 持駒 歩九

第7図（180手目）

△後手 持駒 なし

▲先手 持駒 歩十

ファ美有利のなかで、終盤、セ太盛りかえす しかし、最後はセ太の大悪手が命とり

戦いは中盤から終盤へ進む。押しぎみに戦いを進めていたファ美は、ちょっと息切れだ。第6図の154手目終了時点では、どちらが有利ともいえなくなった。

しかし、しかしなのだ。最後の最後にセ太に大きなミスがでた！ 192手目セ太は△4三成角と指した。ここはせっかく角がきいているのだから、△5五歩打と受けるべきだったのだ。そして200手目に、王を見すてた△8二金の手がでる。これでセ太は万事休すだ。ファ美の勝ち～

△8二銀打▲8二同角成△8二同王▲9一銀打△7一王▲8二銀打△6二王▲4四金△5二王▲7九飛△6七角成▲7七飛△5八角成▲9三香成△7一金▲7九飛△5七成角▲4九飛△4一飛▲4五歩△4三歩打▲5三金△5三同金▲8三成香△6三金打▲7二成香△7二同金直▲3二銀打△6一飛▲2二銀成△4六香打▲5九飛△6七成角▲3七銀△4七香成▲3八銀△5八成香（以上第6図）、▲7九飛△8九香成▲7七飛△5六成角▲4七銀△5五成角▲3七桂△4四歩▲5八銀△4五歩▲5七飛△5六歩打▲7七飛△4六成角▲4九香打△3六成角▲4八金△1四成角▲2二成銀△3六成角▲4五桂△4五同成角▲3八金△5五成角▲3七金△4五桂打（以上第7図）、▲4六金△2二成角▲4五金△8八銀打▲3七飛△3一飛▲3四桂打△3三成角▲3六飛△5四金直▲5六飛△4三成角▲4四歩打△5三成角▲8五桂△7九銀成▲9三桂成△9三同桂▲9五角△8二金▲8二同銀成△8一桂打▲4三金打（以上第8図）、△4三同成角▲4三同歩成△4三同王▲5四金△5二王▲6三金△6三同王▲5二角打で先手の勝ち（以上第9図）

第8図（203手目）

△後手 持駒 銀

▲先手 持駒 歩十

第9図（211手目）

△後手 持駒 金一 銀 歩

▲先手 持駒 金二 歩十

ファミリーコンピュータロボット対応

発売中
任天堂
5800円

テレビ画面とロボットを両方使ってゲームろう！

先月号にひきつづき、ファミリーコンピュータロボット対応のゲームを紹介。キミはゲーム中、ロボットと主人公（ヘクター博士）の両方を操作しなくちゃならないぞ！ う～ん、ちょっと高度だなあ。

付属品の使い方を覚えよう！

ジャイロセットを買うと、カセット以外にコマ2個、ホルダー、トレイ、ハンド2個、スピナーがついてくる。それらを組みたてなくては遊べないよ！ 取り扱い説明書を読んでまちがえないようにネ！

⬆ジャイロセットにはカセットのほかに、こんなものがついてるヨ！

まず、画面を選ぼう

タイトル画面のあとに、モード選択画面がでてくる。左の写真を見てわかるように、モードは5つあるから、コントローラⅠのセレクトボタンを押すか、十字ボタンを上下させて画面を選ぼう！

画面	説明
TEST	ロボットがテレビ画面に反応しているかどうかを確認する画面
DIRECT	ロボットの動かしかたを覚える練習画面
1P GAME A	ダイナマイトを集めて爆発を防ごう（1人用）
2P GAME A	GAME Aは2人でも遊べるぞ
GAME B	ロボット操作の練習にもなる1人用ゲーム

ちょっと複雑!? コントローラ操作

このゲーム、コントローラの操作がほかのゲームより複雑だぞ！ ちゃんと覚えてね。

	博士を動かす	ロボットを動かす
Aボタン	カブラをとる、置く	OPEN
Bボタン	———	CLOSE
十字	博士がウエ、シタ、ミギ、ヒダリに移動	UP, DOWN RIGHT LEFT
セレクト	ポーズがかかる	———
スタート	画面が青くなりロボット反応	———

DIRECTモードでロボット操作に挑戦！

キミが初めてこのゲームをやる時は、TESTモードでロボットの位置を確認し、そして、DIRECTモードでロボットの操作方法を練習したほうがいいゾ！ やり方はカンタン！ 画面に表示された指示どおりに、コントローラを動かそう。ホ〜ラ、ロボットが動いたよ。

まずコントローラ①のAボタンを押してひらく

Bボタンでとじる

十字ボタンの上を押すと、ロボットの腕も上にあがるよ

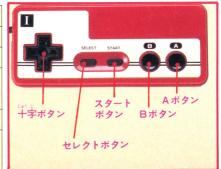
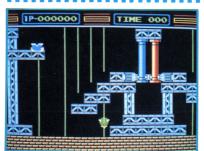
右へ押すと右側へ動く

十字ボタンの左側を押すと腕は左へ

下をおすと、下にさがる

それではゲームAで遊ぼう

さあ、いよいよゲームAで遊ぶぞ！ キミは、爆発を防ぐため、博士にダイナマイトを集めさせ、また博士が画面中をスムーズに通れるよう、ロボットを使って赤と青のゲートを上下させるんだ！

画面は全部で40面あり、どの面からでも始められるよ。

第1面の全景。画面は横スクロールだ！

ダイナマイトが爆発！

タイムオーバーでダイナマイトが爆発したらどうなるか……!? もちろん博士は死んで、1人減っちゃうのサ！

ゲームが始まった時の制限時間は999カウント。もたもたしていると……

カウントは0になっちゃって、ダイナマイトは爆発しちゃう……

でもって、爆風に巻き込まれ、あわれ博士はバッタン、キュ〜！

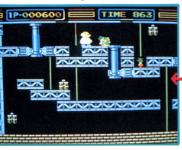
ロボット ジャイロ

ゲートがあって通れない！

赤と青のゲートが博士のジャマをする！ さあ、ロボットの出番だぞ。

スタートボタンでロボットが反応、ゲートを上下させ通り道をつくろう。

青いゲートを下げる。まずスタートボタンを押してロボットを画面に反応させ

ロボットを動かし、青いトレイをコマでおさえて、下にさげる

するとゲートも下がるから、博士もスムーズに通りぬけられるんだ！

今度は、2本ともさげなきゃならないスピナでコマをまわしておいて

コマの力（3分間は有効）で、まず青いゲートをさげておく

さらに、こうやって赤のゲートもさげてあげれば……楽勝だね！

登場キャラクタを紹介しちゃおう

登場キャラクタは、5種類。「えっ、そんなに少ないの!?」なんて、実際にゲームしたら言えないゾ！ これ以上ジャマが増えてたまっか！

ダイナマイト

爆発まで999カウント。急がなくちゃ……ネ！

ゲームの主人公。1プレイヤーの博士だぞ

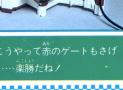
見かけはかわいいけど博士をかじっちゃうつわもの

2プレイヤーは、茶色い服の博士なのダ

カブラ

画面のところどころに落ちている。スミックの好物

カブラを食べているスミックは攻撃してこないヨ

カンタンそうだけど難しいゲームB

夢遊病にかかっているヘクター博士を、上手に誘導してあげよう。でも、途中には、赤青のゲートはあるし、スミックはまちぶせしているし……そうカンタンにはいかないぞ！ ゲームBでロボット操作の練習するのもいいね。

足どり危ないヘクター博士。うまくお家に帰れるかな!?

7月度 カセットベスト10

西武百貨店池袋店調べ

予想どおり(?)、スパルタンXが快調にとばして、トップになった。それに対して、前人気のわりにはいまひとつ勢いがなかったのが、スターフォースだった。8月のベスト10の結果に、夏休み中行なわれた全国大会がどう影響するか、楽しみだ。それから、今月の結果でもうひとつ目立つのは、新作が多いということ。「NEW」とあるのが7月に出たゲームだけど、なんと半分がそうなのだ。人気ゲームの世代交代も、早まってきているようだ。

1 スパルタンX

任天堂　4900円

©Nintendo

大ヒットした、同タイトルのカンフーアクション映画をもとにしたこのゲーム、ビデオゲームにひきつづき、ファミコン版も衰えること知らずの大人気。捕われた恋人、シルビアを助けるという目的ももちろんのこと、なんといっても、単身で悪のアジトに乗りこみ、敵を次々倒していく勇気とパワーがたまらないのダ!

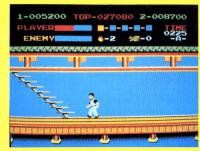
先月度より順当にアップして、7月度は堂々の第1位、来月もガンバレ!!

2 エレベーターアクション

タイトー　4900円

©TAITO CORP

次から次へと発売される新作ゲームを退けて、先月度の7位より5ランクもアップしちゃったこのゲームも、ビデオゲーム版からの移植。この世にデビューしたのはけっこう前のことだけど、今までのゲームとは一味違った知脳アクションゲームということで、オモシロさとめずらしさが重なって、テーブルの前は人だかりだったんだ。

産業スパイのスリルを十分に味わって、今月の赤丸急上昇はこのゲームでした。

週間ベスト10

	7/8〜7/14	7/15〜7/21	7/22〜7/28	7/29〜8/4
1位	スパルタンX	エレベーターアクション	スパルタンX	ドアドア
2位	スターフォース	ジッピーレース	ジッピーレース	レッキングクルー
3位	エレベーターアクション	スターフォース／ロードファイター	スターフォース	スターフォース
4位	ロードファイター		ドアドア	ロードファイター
5位	ハイパーオリンピック	スパルタンX	ロードファイター	エレベーターアクション
6位	ワープマン	フィールドコンバット	エレベーターアクション	スパルタンX
7位	レッキングクルー	ドアドア	ハイパーオリンピック	忍者くん
8位	忍者くん	ワープマン	スーパーアラビアン	ワープマン
9位	ゴルフ	ハイパーオリンピック	ワープマン	ベースボール
10位	ディグダグ	アイスクライマー	フィールドコンバット／イー・アル・カンフー	フィールドコンバット

3 スターフォース

ハドソン
4900円

©TEHKAN·HUDSON SOFT

知名度、前人気のわりにはイマイチ伸び悩みのスターフォース。それでも2ヵ月連続3位というのはスゴイね！
発売当初から、数多くのキャラクタと、きわめつけの100万点ボーナスで、この夏話題の中心だった。まだまだ期待大の1本だ！

4 NEW ロードファイター

コナミ
4500円

©コナミ

7月度の第1週に発売されたのが強かった！ 初登場で4位につけ、以来、安定した売り上げを保っている。
ただ、ビデオゲーム版にあった、汽車やファントムなどのかくれキャラが、コナミマンだけになってしまったのは、残念。

5 ハイパーオリンピック

コナミ
6500円(ハイパーショット付)

©コナミ

ビデオゲーム版、パソコン版がともに大ヒット！ ハイパー大好きっコは、みんなして指にマメをつくって泣いたもんです。
ファミコン版では専用のハイパーショットのほかにも、別のジョイスティックが使えてスコアもアップ。ますます人気なのだ。

6 NEW フィールドコンバット

ジャレコ
4500円

©ジャレコ

敵が味方に、味方が敵に……。ミサイル、キャプチャービーム対ディオロフの争奪合戦は、ホントの戦争みたい。味方キャラをいっぱい画面上に出しておくと、勝手に戦ってくれるっていうのも、オモシロイ。反面、のめりこみすぎるとオソロシイのだ！

7 NEW ジッピーレース

アイレム
4500円

©IREM CORP.

7月25日に発売され、その週にはいきなり、第2位。おーっと、スゴイと思ったが、次の週にはベスト10圏外に落ちてしまった。それにもかかわらず、トータルで7位というのは、なんとも……。
ゲームセンターで人気だっただけに今後が期待されるゲームだ！

8 レッキングクルー

任天堂
5500円

©Nintendo

おなじみのマリオが、カベやハシゴをハンマーで壊して歩く、かわいいゲーム。今月度のベスト10中、唯一、エディット画面のあるゲームでもある。
それにしても、第1週7位、第2～3週圏外、第4週2位というのはなんなんだろうね！

9 NEW ドアドア

エニックス
4900円

©エニックス

かわいいキャラクタのチュンくんで人気のドアドアは、パソコン版からの移植。ファミコン版では、5面ごとに違うBGMもゲームする楽しみのひとつ。
発売以来、7位→4位→1位と着実に順位をあげている、来月度の期待ナンバー1ゲームだよ！

10 NEW ワープマン

ナムコ
4500円

©㈱ナムコ

ビデオゲーム版"ワープ&ワープ"から移植されたワープマン。ファミコン版では、キャラクタの数が増えているのダ！
今月発売された新作の中では、イマイチ押されぎみだが、原因はナムコの次回作の"ドルアーガの塔"にあったりして……!?

いろいろと募集しています
●打ちこんでRUN……自作のベーシック・プログラムをテープにセーブして送ってネ！ くわしくは74ページを見てネ！
●超ウルトラ技……キミが発見したスゴイ技を送ってネ！ ただし、他の雑誌を写したものや、本体・カセット破損の原因になるものはダメ！ くわしくは、35ページを見てネ！
●ファミマガ認定ハイスコアルーム……キミの自慢のハイスコアを写真に撮って送ってネ！ くわしくは40ページを見てネ！ また、電話による情報サービスもしているヨ（☎03−459−8000）。
●新設！ キミがつくる読者のコーナー……みんなからのおたよりを紹介する、読者のページを新設する予定です。ファミコンに関するおたより、キミの身近のオモシロイ話やイラストを、どんどん送ってネ！ また「こんなコーナーが欲しいナ♡」なんていう、キミの意見も待ってるヨ！
送り先はすべて、〒105東京都港区新橋4−10−1 徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部○○○係です。
5大新作を今月紹介したと思ったら、一息つくヒマもなく、またまたドバドバっと新作の情報が舞い込んできた。100ページのファミマガ特捜隊でもいくつかはお知らせしたが、そのほかにも任天堂からは「スーパーマリオブラザーズ」、ポニーからは「おにゃんこTOWN」、ハドソンからは「ブーヤン」、デービーソフトからは「ヴォルガード」と「頭脳戦艦ガル」の2本が予定されている。
というわけで、新作情報めいっぱいの
ファミリーコンピュータMagazine
11月号は10月8日発売です！
楽しみに待っててネ
19

任天堂 ファミリーコンピュータ™専用

⊙ファミリーコンピュータは、任天堂㈱の商標登録です。

本格派ジョイスティック

でたっ!!

FAMILY KING™

ファミリー キング

友だちに差をつけよう!!

★キミの最大の味方だ！
高得点をめざせ！
★コントローラとちがったフィーリングが楽しめるぞ！

スイッチの方向が変えられるよ!!

➡➡➡使い方は簡単！ファミリーコンピュータの前面にある、エキスパンド・コネクタに差込むだけでＯＫ!!

タイプII型
（２人目用）

タイプII型（２人目用）だけでは使用できません。II型を使用する場合は、かならずＩ型に差込んで下さい。

タイプＩ型
（１人用）

◆ 特長

スティック部分は精巧に作られています。手をはなすとすみやかにセンターに戻り、操作性はきわめて楽です。また、ハードな操作に耐えられるよう、丈夫な構造です。

★トップスイッチが、ゲームのフィーリングに合わせ、上向き、水平向きにすることができます。

★ベーススイッチとトップスイッチの発射方法を、逆にすることができます。

★本格構造ですから、斜め方向がスムーズに行えます。

★タイプＩ（１人用）に、タイプII（２人目用）のジョイスティック差込み用コネクターが付いてます。

下記のソフトはこのジョイスティックでは動作しません

《任天堂》 ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀。
《ハドソン》 ナッツ＆ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ。
《コナミ》 けっきょく南極大冒険。（初期製品のみ）

任天堂 ファミリーコンピュータ専用 ジョイスティック

ファミリー キング

TYPE Ｉ （１人用） **¥3,980**〔セレクト、スタート・スイッチ付〕
TYPE II （２人目用）**¥3,800**

⊙このジョイスティックは、任天堂㈱の許諾に基づき、製造・販売致しております。

⊙万一故障のときは、下記へお問い合わせ下さい。

※本ジョイスティックは当社のオリジナル構造で、実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。

⊙製品向上の為、予告なく仕様を変更することがあります。ご了承下さい。

macro technica

スピタル産業株式会社

〒101 東京都千代田区外神田1-16-1（万世ビル） ☎(03)251-2918㈹

SPITAL SANGYO Co., LTD 1-16-1 SOTOKANDA,CHIYODA-KU,TOKYO,JAPAN.101

★ロボットの目が画面からの光信号をセンサでキャッチします。

FAMILY COMPUTER™ ROBOT

ファミリーコンピュータ™ロボット

★テレビ画面とロボットを同時に操作して楽しむ新しいゲームシステムです。

★ロボット本体には単3電池4本(別売)が必要です。
★電池寿命は連続約12時間です。

ジャイロセット (HVC−GYS)
希望小売価格 5,800円

セット内容
コマ ……………………… 2コ
コマホルダー ………… 1コ
コマトレイ …………… 1コ
コマハンド …………… 2コ
コマスピナー ………… 1コ
カセット ……………… 1コ

任天堂株式会社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60
TEL (075) 541−6113
東京・大阪・名古屋・札幌・岡山

ファミリーコンピュータMagazine 1985 10月号
昭和60年10月10日発行 第1巻第3号(通巻3号)
発行人 栃窪宏男 編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
定価350円
雑誌 17775—10